Лотти СТРАЙД

Книга путешественника во времени

Как не пропасть во времени и пространстве

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Представь, что ты стал обладателем настоящей машины времени… Что бы ты хотел узнать о прошлом? Куда бы ты хотел отправиться в первую очередь? Может, поохотиться на мамонта или увидеть живого тираннозавра? А может, отправиться покорять Дикий Запад или прогуляться по Луне? Скорее включай воображение и отправляйся в прошлое. Захватывающие приключения в разные исторические эпохи ждут тебя. Стань настоящим путешественником во времени!

- Лотти Страйд
  - Путешествия во времени
  - Как победить индейцев майя в игре в мяч
  - Как победить «Непобедимую армаду»
  - Как сделать шёлк в древнем Китае
  - Как охотиться на мамонта
  - Как сделать папирус в Древнем Египте
  - Как эвакуироваться во время второй мировой войны
  - Как принять участие в «Золотой лихорадке» США
  - Как прочистить трубу в викторианскую эпоху
  - Как состязаться на древних Олимпийских играх
  - Как разрисовать стены в пещере
  - Как совершить побег из плена
  - Как держать оборону средневекового замка
  - Как сыграть в театре Шекспира
  - Как сразиться с самураем
  - Как построить корабль викингов
  - Как посмотреть на тираннозавра
  - Как прогуляться по Луне
  - Как окончить школу гладиаторов
  - Как потушить великий лондонский пожар
  - Как прыгнуть через минойского быка
  - Как сделать египетскую мумию
  - Как сделать каменный топор
  - Как пережить воздушные налёты на Великобританию
  - Как не потонуть вместе с «Титаником»
  - Как пережить набег викингов
  - Как писать иероглифами
  - Как переправиться по «подземной железной дороге»
  - Как изобрести письменность по образцу шумерской
  - Как пережить чёрную смерть?
  - Как приготовить древнеримское блюдо – жареную

соню

- ○ Как проехать по Великому шёлковому пути
- ○ Как проехать на Дикий Запад
- ○ Как полетать на воздушном шаре

Лотти Страйд
Книга путешественника во времени
Как не пропасть во времени и пространстве

Путешествия во времени

Привет! Добро пожаловать! Сейчас начнётся твоё первое путешествие во времени.

Это твой пульт управления временем (УВ). В этой книге тебе часто придётся пользоваться его кнопкой «СКАЧОК». Она поможет тебе перескочить в любую точку времени и пространства. По прибытии посмотри на экран пульта, который покажет тебе, в каком году ты оказался.

Правила путешествия во времени

Во время путешествия во времени полезно придерживаться нескольких очень важных правил:

• Заботься о своём пульте УВ. Храни его в надёжном месте – например, в застёгивающемся кармане или, что лучше, пристегни к поясу. Если ты его потеряешь, то НЕ СМОЖЕШЬ ВЕРНУТЬСЯ ДОМОЙ. Этот пульт – замечательный образец самых передовых технологий, так что вряд ли ты найдёшь похожее устройство где-нибудь в Древнем Египте.

• Не волнуйся, если после скачка у тебя будет немного кружиться голова или возникнут другие неприятные ощущения. Это совершенно нормально. Далеко не каждый способен вынести перемещение во времени совершенно без всяких последствий. Здесь, как и во многих других делах, очень большую роль играет привычка.

• Относись с уважением ко всем, кого встретишь на своём пути. Пусть эти люди незнакомы с компьютерами или даже с

железными орудиями труда, это не значит, что они глупы. Просто они живут в другое время. Не стоит интересоваться их мнением о футболе или хип-хопе, и уж тем более не стоит просить у них разрешения воспользоваться их мобильным телефоном. Они могут подумать, что ты сумасшедший.

• При малейшей опасности нужно обязательно воспользоваться кнопкой «ОТМЕНА». Если место, в которое ты попал, кажется тебе мрачным и подозрительным, не стоит задерживаться в нём надолго.

При нажатии кнопки «ОТМЕНА» пульт управления временем мгновенно возвращает тебя домой.

И это, к сожалению, его единственная функция. Он не поможет тебе, если вдруг в твою комнату войдут родители и увидят, какой у тебя беспорядок. С этим тебе придётся разбираться самостоятельно.

• Разговаривай с людьми как обычно. Твоё устройство оснащено последним программным обеспечением под названием «Болтолог». Болтолог автоматически приспосабливается к языку, на котором говорили в том времени и месте, где ты окажешься. Включив функцию «Болтолог», ты сможешь понимать окружающих и говорить с ними, пока пульт находится у тебя в руках или висит на поясе.

• Не паникуй. Твоя одежда перенесётся во времени вместе с тобой, так что ты не окажешься совершенно голым, разговаривая, допустим, с Генрихом VIII.

Внимание!

Не пытайся изменить ход истории, как бы тебе этого ни хотелось. Путешествия во времени нельзя использовать ради собственной выгоды, кроме как для получения знаний.

Строго запрещается отправляться назад во времени, чтобы приобрести выигрышный лотерейный билет. Пульт УВ автоматически распознаёт такие случаи и отправляет нарушителей в Викторианскую эпоху работать трубочистами (см. *Как прочистить трубу в Викторианскую эпоху*). Домой вернуться ты сможешь только после того, как пульт поймёт, что ты полностью осознал недопустимость своего поведения.

• Дыши свободно. Пульт УВ оснащён системой иммунной безопасности. Она защищает тебя от вредных микробов прошлого и заодно не даёт тебе заразить людей из прошлого современными простудами и гриппом.

• Перед путешествием внимательно прочитай этот справочник и держи его при себе во время путешествия. Он поможет тебе ознакомиться с основными сведениями о той эпохе, куда ты отправляешься, и узнать, что следует посмотреть в первую очередь и чего следует избегать.

Теперь ты готов к путешествиям.
Сделай глубокий вдох и нажми кнопку «СКАЧОК».
Удачи и счастливых странствий!

Как победить индейцев майя в игре в мяч

Тебя приводят в чувство шумные крики толпы. Открыв глаза, ты видишь, что находишься посередине открытой площадки, похожей на футбольное поле. Ты оказался в прошлом на территории современной Мексики или Гватемалы, а крики издают индейцы майя, прославившиеся своими архитектурными достижениями и познаниями в астрономии. Заодно они придумали и игру в мяч, похожую на современные футбол или баскетбол. Правда, в отличие от них эта игра очень опасна – от ее результата зависит даже жизнь игроков и зрителей.

Сыграем в мяч

Площадка, на которой вы стоите, имеет форму заглавной буквы «I», а её высокие каменные стены украшены причудливой резьбой. Высокие стены нужны для того, чтобы сохранить мяч в игре.

Чтобы сыграть в мяч, нужно полностью раздеться и облачиться в защитное снаряжение. Сам мяч сделан из плотного каучука и весит до 4 кг, так что он вполне способен сломать тебе кости. Поэтому необходимо голени, колени и предплечья обмотать защитными ремнями из кожи животных, подбитые плотными подушечками. Остаётся только надеяться, что тебе «повезёт» и достанется мяч полегче (чтобы он лучше отскакивал, иногда его делали из человеческого черепа и обматывали полосками каучука).

Завершает снаряжение игрока головной убор из перьев. Теперь ты выглядишь как настоящий воин майя или игрок в мяч (что, впрочем, часто означало одно и то же). Все члены твоей команды выходят на площадку, демонстрируя свои самые лучшие наряды из шкур животных, перья и драгоценные камни.

Правила майя

Теперь о самом сложном, учёные так и не пришли к единому мнению по поводу того, как именно проходила игра. Поэтому тебе придётся понаблюдать за ней и использовать собственную смекалку. Предыдущие путешественники во времени выяснили лишь то, что нужно как следует помогать своей команде, ведь проигравших часто приносили в жертву богам.

Посмотри на другой конец площадки. Там должно располагаться каменное кольцо, достаточно широкое для того, чтобы в него прошёл мяч. По всей видимости, это и есть твоя цель. Убедись только в том, что ты перемещаешь мяч в нужном направлении – забивать мяч не в свои ворота считалось дурным тоном во все времена.

Немного практики

Тебе потребуются:

- открытое пространство
- щитки на голени, наколенники и шлем
- футбольный мяч или мяч для пляжного волейбола
- два обруча или ведра

Размести обручи на концах площадки, примерно в 7 метрах друг от друга. Если обручей не нашлось, поставь у каждого конца по ведру.

Собери группу друзей и подели их на две команды так, чтобы в каждой было по меньшей мере два игрока. Затем все должны надеть защитное снаряжение (если мяч достаточно мягкий, то это необязательно, но ради духа игры попробовать всё-таки стоит). Шкуры ягуара – по желанию.

Цель игры: попасть мячом в ведро противника. Заранее определитесь со сторонами, после чего бросьте монетку и определите, какая команда начинает первой.

Считается, что в игре майя не разрешалось бить по мячу ступнями. Игрокам приходилось подталкивать его коленями, бёдрами и локтями. Ударять по мячу или ловить его разрешается только сжатыми кулаками. Для начала можно разрешить ударять по мячу головой или грудью, хотя в случае с настоящим каучуковым мячом это привело бы к травмам. Побеждает команда, забившая больше всего мячей за десять минут.

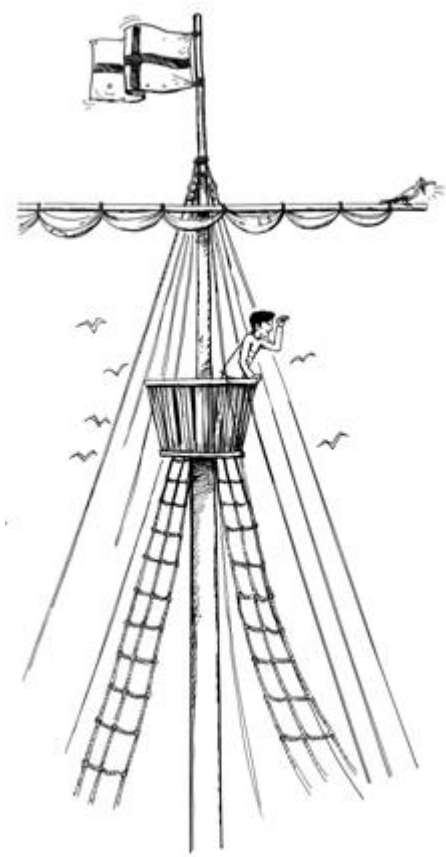
Внимание!

Если ты случайно пнёшь по мячу ступнёй или ударишь по нему ладонью, то он переходит к команде соперников.

Как победить «Непобедимую армаду»

Ты приходишь в себя под завывание ветра, раскачиваясь словно под куполом цирка. Ты оказался в «вороньем гнезде», то есть на наблюдательной площадке английского военного корабля. Но это очень ненадёжная площадка, расположенная на самой высокой мачте.

Твой корабль входит в состав английского флота, посланного на перехват испанской «Непобедимой армады», находящейся у берегов Англии.



Тактика победы

Матросы на корабле быстро признали в тебе постороннего и, взобравшись на мачту, схватили тебя и доставили к своему командиру, сэру Чарльзу Говарду. Это очень суровый капитан, печально прославившийся тем, что приказывал любого провинившегося «протащить под килем», то есть протянуть на верёвке под дном корабля. Очень часто бывало так, что острые выступы и ракушки разрывали тело бедняги на части. После нескольких месяцев ожесточённых боёв испанцы отступают. Поэтому Говард просто залпом выпивает кружку рома и хвастается своей тактикой.

• Под командованием сэра Чарльза находятся самые быстрые и проворные корабли. Испанские галеоны значительно крупнее, а следовательно, медленные и неповоротливые.

• Экипаж английских кораблей состоит из опытных моряков, тогда как на испанских кораблях находятся в основном рядовые солдаты. Испанцы планируют подобраться поближе и взять англичан на абордаж, но англичане плавают слишком хорошо и не дают испанцам приблизиться.

• Сэр Чарльз очень эффективно использует пушки. Англичане подплывают к испанским кораблям и атакуют их с флангов. Кроме того, дальность английских пушек больше, что позволяет англичанам атаковать на довольно безопасном расстоянии.

• Командиры сэра Чарльза прибегают к хитрости и разного рода уловкам. Однажды ночью они зажгли восемь совсем старых кораблей и пустили их по ветру к испанскому флоту. Испанцы были вынуждены отплыть дальше от берега.

Жизнь на корабле

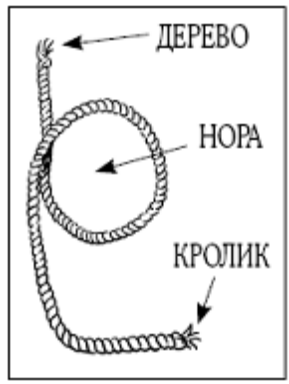
Жизнь на корабле кажется такой увлекательной, так что ты решаешься остаться с командой на ужин. К сожалению, первым и единственным блюдом в меню оказывается солёное мясо с сухарями, источенными жучком-долгоносиком. С наступлением ночи команда из сорока человек отправляется спать на нижнюю палубу. Так как никто из матросов уже давно не менял одежду, то запах тут стоит далеко не восхитительный. Проведя одну ночь в тесном, сыром и вонючем помещении, ты никогда уже не станешь жаловаться на то, что брат мешает тебе заснуть.

Как вязать узлы

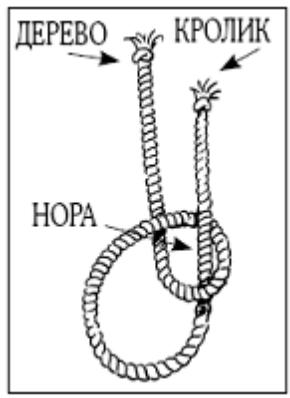
Утром один из матросов сообщает, что сэру Чарльзу не нравится, когда кто-то слоняется без дела, поэтому и тебе пора

браться за ум. Матрос показывает тебе, как завязывать самые распространённые морские узлы, с помощью которых верёвки крепятся к мачте или перилам.

1. Сделай небольшую петлю вдоль верёвки. Чтобы было легче запомнить последовательность действий, представь, что петля – это «нора» кролика, кончик верёвки – это сам «кролик», а остальная часть верёвки – это «дерево».

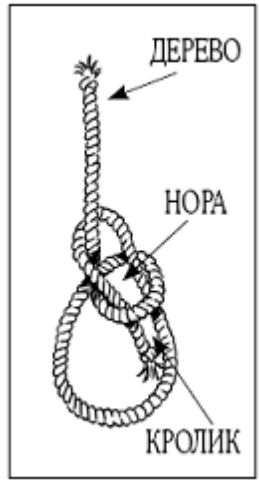


2. Пропусти кролика через нору, как показано на рисунке.

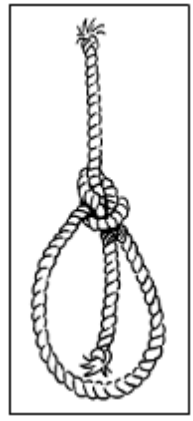


3. Проведи кролика за деревом.

4. Пропусти кролика снова через нору сверху вниз.



5. Затяни верёвку покрепче.



Как сделать шёлк в древнем Китае

Фу! Внезапно ты обнаружил себя посреди множества деревянных подносов, на которых копошатся тысячи желтовато-серых червей. Все они пожирают листья и выделяют из себя какое-то клейкое вещество.

Ты оказался в Древнем Китае, прямо на шелковичной ферме. Рядом с тобой стоит девочка, которая ловко подхватывает одного червяка с подноса. Её зовут Мэй Ин, и она рассказывает тебе о том, что на самом деле это не червяки, а гусеницы тутового шелкопряда. Гусеницы непрерывно на протяжении шести недель поедают листья шелковицы, или тутового дерева. Они вылупились из крохотных яиц и, прежде чем достичь своего нынешнего размера, четыре раза сбрасывали кожу.

Мэй Ин подбирает одну гусеницу, чтобы показать её тебе поближе. Из своего рта эта гусеница выпускает нечто похожее на нить. Девочка говорит, что это шёлк. Так гусеница делает себе кокон.

Мэй Ин опускает гусеницу на лоток с другими, уже закончившими окутывать себя коконом. Шёлк представляет собой затвердевшую слюну этих гусениц. Каждая гусеница заматывает себя в километровые нити этого шёлка. Внутри этого кокона гусеница должна превратиться в бабочку. К сожалению, как поясняет Мэй Ин, ни одна из этих гусениц в бабочку так и не превратится.

Девочка подводит тебя к огромному котлу с кипящей водой, в которой бултыхается множество коконов, похожих на ватные шарики. Коконы бросают в кипяток, когда гусеницы в них ещё живые. В результате такой обработки гусеницы погибают, а шёлк становится легче раскручивать. Мэй Ин говорит, что эти коконы уже готовы для разматывания и что этим будет заниматься её мать. Тем временем девочка достаёт палочки и начинает с их помощью выуживать из котла коконы и складывать их в корзину. На первый взгляд это легко, но когда ты сам пытаешься выловить какой-нибудь кокон, то он постоянно падает обратно в воду.

Тут Мэй Ин слышит шум и просит тебя спрятаться, ведь ей грозит наказание, если обнаружат, что она разговаривает с незнакомцем. Процедура разматывания коконов в шёлковые нити и производства шёлковой ткани держится в строжайшей тайне. Во всём мире это умеют делать только китайцы, и они получают много денег, торгуя шёлковой тканью с другими странами. Разглашение тайны карается смертью. Из своего укрытия ты видишь, как мать Мэй Ин забирает у девочки корзину и садится перед инструментом, похожим на прядильное колесо. Она разглядывает кокон, выискивая кончик шёлковой нити. Найдя его, она прикрепляет его к катушке и наматывает нить на неё.

Тебе трудно поверить, что из таких маленьких толстых гусениц получается столько много шёлка. Но Мэй Ин успела рассказать тебе, что одна гусеница производит примерно с километр нити, а для того, чтобы сделать, допустим, шарф, требуется сто таких гусениц.

Тем временем мать Мэй Ин скручивает вместе нити пяти-шести гусениц, получая более прочную нить. Потом эти нити можно окрасить в разные цвета и использовать для вышивки или для производства ткани. Рулоны чудесной шёлковой ткани упакуют и отправят с караваном по дороге, известной как Великий шёлковый путь (см. *Как проехать по Великому шёлковому пути*).

Как охотиться на мамонта

Путешествие в столь отдалённое время было нелёгким – тебя немало потрясло. Приземлившись, ты оказался прямо посреди группы мускулистых и волосатых людей. И все они вооружены! Каждый из них держит в руке деревянное копье с очень острым на вид наконечником. Эти волосатые люди называются «неандертальцы» – разновидность первобытного человека.

Постарайся пока что воздержаться от того, чтобы сразу же нажать кнопку «ОТМЕНА» на своём пульте УВ. Эти волосатые охотники преследуют вовсе не тебя, а мамонта. Мамонты – это такие древние лохматые слоны с изогнутыми бивнями, в настоящее время вымершие. Ты на ткнулся как раз на охотников. Приготовься к первой в своей жизни охоте на мамонта.

Задачка про мамонта

Один из первобытных людей протягивает тебе копьё и

указывает на землю. На земле ты видишь огромные следы и пар от «кучи» невероятных размеров. Становится сразу понятно, что мамонт где-то поблизости.

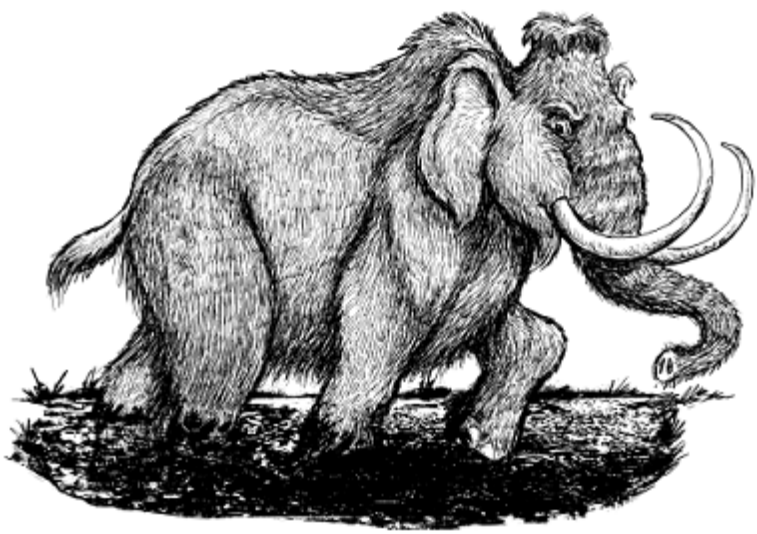
Что касается охоты на мамонта, то на его стороне все преимущества, за исключением одного – у тебя и у охотников более развитый мозг, и поэтому вы можете перехитрить животное.

Можно вырыть огромную яму, прикрыть её листьями и ветвями, а затем загнать в неё мамонта. Или же, если мамонт окажется довольно слабым, забить его копьями, камнями и отравленными дротиками.

Сегодня охотники надеются использовать против мамонта его собственный вес. План состоит в том, чтобы загнать его в расположенное поблизости болото. Рост мамонта достигает более 3 метров, а вес – более 7000 килограммов. Острые клыки зверя порой выступают на 3 метра. Конечно, такого мамонта легче убить, если он завязнет в болоте.

Сначала охотники тихо крадутся и окружают зверя, оставляя лишь один промежуток в своей цепи, ведущий прямо в болото. Затем, по сигналу вождя, вы бросаетесь на мамонта, крича, размахивая копьями и бросая в него горящие ветки.

Внимательно смотри, куда бежишь, иначе можно попасть прямо под мечущегося в испуге мамонта. Он видит свободное пространство и устремляется туда со всей прытью.



Полезные советы

Охота на мамонта – занятие трудное и опасное, но в нём тебе и твоим охотникам помогут испытанные временем советы:

• Всегда старайся держаться по ветру от мамонта. Так ты сможешь ощущать его запах (а это не так уж трудно), а мамонт не сможет учуять тебя.

• Подкрадываясь к мамонту, старайся издавать как можно меньше шума. Двигайся медленно и очень осторожно. Держи вес на одной ноге, а другой ощупывай почву перед собой, иначе можно наступить на ветку, которая громко треснет. Переноси вес на другую ногу, только когда будешь уверен, что никакой звук тебя не выдаст.

• Если мамонт перестаёт жевать траву, поднимает свой хобот и размахивает им, то это плохой признак: вполне вероятно, что он учуял твой запах.

• Если ты понял, что мамонт тебя заметил, не паникуй. Настоящие охотники на мамонтов никогда не впадают в панику. Вместо этого замри на месте. Возможно, этот мамонт никогда раньше не видел людей и не знает, что от вас ожидать. Если ты будешь стоять на месте, то он, скорее всего, успокоится и продолжит питаться, ведь поиски пищи – это главное его занятие. Как и современным слонам, мамонтам, по всей видимости, приходилось питаться до 18 часов в сутки.

• Самое главное – это не отрываться от своей команды. У тебя нет никаких шансов победить мамонта один на один. Он такой огромный – взрослый мамонт весит больше тебя в 150 раз.

Как сделать папирус в Древнем Египте

Ты приземлился в густых зарослях тростника у реки Нил в Египте. Никто тебя не заметил, поэтому лучше соблюдать осторожность и не выдавать себя – сейчас ты узнаешь хорошо охраняемый секрет. Это 2500 год до нашей эры. Египтяне единственные среди всех народов мира умеют изготавливать свитки для письма из особого тростника под названием «папирус». Продавая эти свитки, они получают много денег, поэтому им вряд ли захочется делиться с кем-то тайной их изготовления. Увидев тебя, они подумают, что ты охотишься за секретом. Нетрудно догадаться, что будет потом.

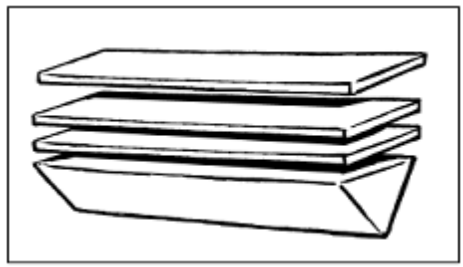
Кроме того, стоит опасаться крокодилов. В этой части света их очень много, а больше всего как раз в такой покрытой тростником местности возле реки, где ты прячешься.

Изготовление папируса

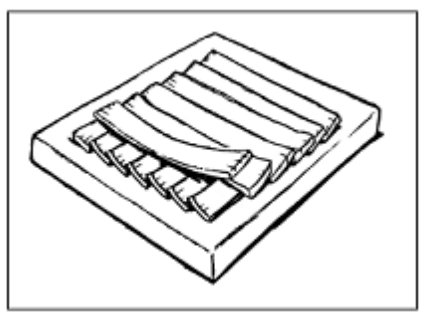
Ты замечаешь группу людей, которые собирают тростник на плантации у реки Нил. Через какое-то время они уходят, и ты следуешь за ними, чтобы узнать секрет изготовления свитков.

У тростника папируса имеется жёсткая внешняя оболочка, которую удаляют. Из неё ремесленники делают другие вещи, такие как корзины и сандалии.

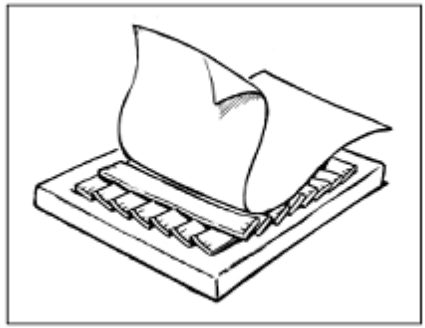
Внутри находится слоистая сердцевина, разделяющаяся на пластины. Работники раздавливают эти пластины деревянными молотками, а затем до трёх дней вымачивают в воде из реки.



К счастью, тебе не придётся ждать так долго. Другие люди как раз заняты обработкой уже готовых пластин: при помощи деревянных валиков, похожих на скалки, они выжимают из них воду и сплющивают.



После этого они выкладывают небольшие фрагменты пластин слоями, каждый слой поперёк предыдущего. В этих пластинах содержится природное клеящее вещество, так что при высыхании они приклеиваются друг к другу.



Для того чтобы высушить папирус, работники покрывают его листы льняной тканью, а затем раздавливают под прессом. В следующие несколько дней они ещё несколько раз повторят этот процесс, меняя ткань.

Ты видишь, как листы готового папируса соединяют друг с другом в большой свиток примерно 30 метров в длину. Но тут один из работников поднимает голову и замечает тебя. Пора возвращаться домой.

Как эвакуироваться во время второй мировой войны

Великобритания находится в состоянии войны с Германией. Ты оказался в поезде с детьми, которые высунулись в окна и машут взрослым, оставшимся на платформе вокзала.

В одном из купе ты видишь мальчика примерно твоих лет, который приглашает тебя сесть рядом с ним. Его зовут Томас. Он сказал, что родом из города Ковентри в Англии и что весь его класс отправили в сельскую местность, потому в городе оставаться опасно. Это называется «эвакуация», и такое происходит по всей стране. Из всех больших городов детей отправляют в более безопасные места. У немцев большой военно-воздушный флот, и люди опасаются, что скоро они начнут бомбить большие города Великобритании.

Томас выглядит довольно худым и к тому же постоянно чешет голову, словно у него завелись вши. На его куртке заметен ярлычок с именем и адресом, из чемоданчика выглядывает противогаз. Ты просишь его показать противогаз. Он пахнет резиной, а если надеть его на голову, то становишься похожим на чудовище. Внутри него жарко, но Томас не против, он ведь знает, что противогаз спасёт ему жизнь, если немцы начнут сбрасывать бомбы с ядовитым газом. Он спрашивает, почему у тебя нет противогаза и ярлычка.

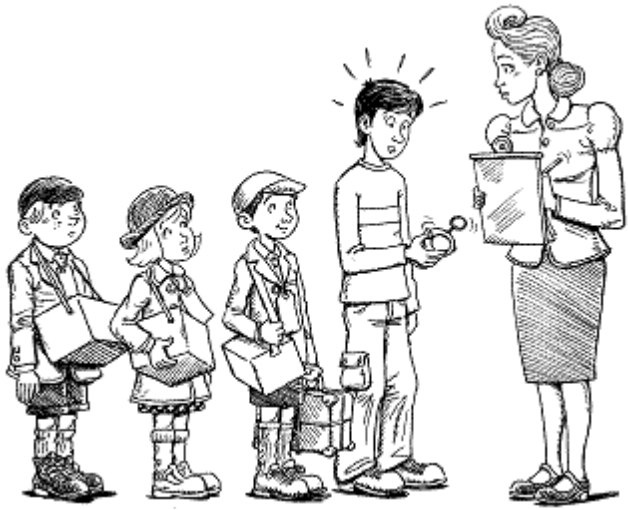
При этом видно, что Томас взволнован. Он не знает, радоваться приключению или грустить по дому, ведь он никогда раньше не выезжал из Ковентри. Он оставил свой дом и не знает, как скоро вернётся обратно и застанет ли живыми своих родных. Он очень беспокоится о родителях: его отец отправился на войну, а мама осталась в Ковентри.

Слишком много детей

В поезде вы провели несколько часов и за это время перекусили лишь одним бутербродом. Ты проголодался и устал, но день ещё не закончился. Дети выходят из поезда и направляются в большое деревенское здание. В нём вас встречают взволнованные взрослые. Похоже, что они не ожидали прибытия такого большого количества детей.

Люди, живущие в этой местности, согласились разместить детей в своих домах. Ты видишь, как взрослые ходят по залу и выбирают себе детей, но этих взрослых слишком мало, и тебе кажется, что не все дети найдут себе приёмные семьи.

Женщина с блокнотом в руках задумчиво потирает затылок и хмурится. Вы с Томасом надеетесь, что не останетесь в одиночестве.



Как привлечь к себе внимание

Сейчас очень важно, чтобы на вас обратили внимание хорошие люди, которые помогут вам. Некоторые местные жители не выразили своего согласия на размещение детей в их семьях, но поскольку детей много, то ответственные работники проследят за тем, чтобы разместить всех. Если кто-то откажется взять ребёнка, то ему придётся заплатить штраф. Вот несколько способов привлечь к себе внимание:

• Постарайся выглядеть опрятным, пригладь непослушные волосы и заправься. Представь, что тебя выставили на продажу. Кто захочет покупать ребёнка с грязным носом и неправильно застёгнутыми пуговицами?

• Говори только тогда, когда с тобой заговаривают взрослые. Будь вежливым, отвечай на вопросы «Да, сэр» или «Да, мэм».

Выбрали!

Вы с другом втянули головы в плечи, когда мимо вас проходил какой-то особенно хмурый старик с палкой. К счастью, он не обратил на вас внимания. К вам подходят довольно приятные мужчина с женщиной. Они глядят на Томаса и говорят, что ему нужно как следует поесть. Они подходят к женщине с блокнотом и заполняют все необходимые бумаги.

Тебе лучше убираться отсюда побыстрее, ведь тебя не только нет в списках, но у тебя нет и ярлычка с именем и адресом. Поэтому попрощайся с Томасом, пожелай ему удачи и нажми

кнопку «ОТМЕНА».

Как принять участие в «Золотой лихорадке» США

Плюх! Спешим порадовать – ты приземлился в штате Калифорния на Западном побережье США. Но плохо, что при этом ты оказался в реке. Перед тобой стоит мужчина с наполовину погруженным в воду тазом, в котором бултыхается смесь грязи и ила. Мужчина очень внимательно вглядывается в эту мутную жижу.

Неожиданно он издаёт громкий крик и бросает в воздух шляпу – по всей видимости, он обнаружил в своём тазу нечто очень интересное. Ты присматриваешься и замечаешь среди ила на дне таза сверкающий металлический кусочек. Золото!

Погоня за золотом

Закончив выражать свою радость столь бурным способом, мужчина представляется как Натаниэль. Золото в этой реке было обнаружено в марте 1848 года. Поначалу мало кто верил этому сообщению – многие считали, что, распространяя такие слухи, правительство пытается привлечь в Калифорнию больше переселенцев с Восточного побережья Америки. Но когда слухи подтвердились, на запад устремились тысячи людей в надежде быстро разбогатеть.

Эта массовая добыча золота вошла в историю под названием «золотая лихорадка». Люди, похоже, сошли с ума и бросали всё ради погони за золотом. Всего за несколько лет население этой некогда малолюдной местности выросло во много раз, появились новые города.

Блеск в тазу

Твой новый знакомый как раз один из таких стихийных старателей. Он прибыл сюда, когда золота ещё было достаточно. Поначалу он намывал драгоценного металла почти на 100

долларов в день. Чтобы добраться сюда вместе с семьёй, ему пришлось продать всё имущество (дом, мебель) и даже собаку. После этого он и его семья в жару пересекли весь континент, оставив позади более двух тысяч миль.

В последнее время Натаниэль стал замечать, что золота стало меньше. Его запасы истощаются. Его сегодняшняя находка – первая за неделю. Но каждый день прибывают всё новые и новые переселенцы. Они по десять часов стоят в холодной воде и ничего не находят.

Другие способы разбогатеть

Вместе со старателями, то есть людьми, ищущими золото, прибыли и другие – торговцы, ремесленники и просто проходимцы, любители лёгкой наживы. Их здесь ненавидят. Они наживают себе состояния, скупая все старательские инструменты, а затем продавая их гораздо дороже. Другие дерут втридорога за продукты питания и товары повседневного спроса. Старатели, которым не так повезло, как Натаниэлю, не могут купить себе еду, и некоторые из них даже умерли от голода.

Как добывать золото

Но Натаниэль не унывает. Один старатель в этой реке нашёл самородок размером с яйцо индейки – прямо на этом месте, судя по рассказу твоего знакомого. Он предлагает тебе попробовать свои силы и показывает, как нужно искать золото.

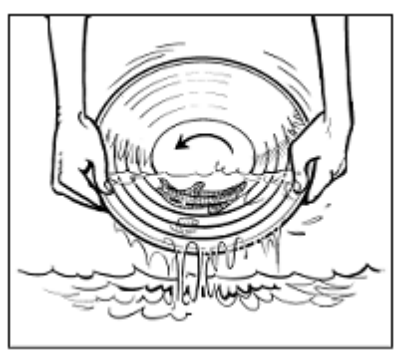
1. Наполни таз примерно наполовину смесью грязи, песка и ила со дна реки у берега.

2. Аккуратно погрузи таз в реку и наполни его водой. Вынь

его из воды и разомни куски ила пальцами. Возможно, в некоторых из них скрываются золотые кусочки.

3. Вылей немного воды, выкинь веточки и крупные камешки. Снова аккуратно наполни таз водой.

4. Теперь вращай таз, погрузив его наполовину в воду. Золото тяжёлое, поэтому оно должно быстрее стремиться ко дну. Действуй осторожно, не выплёскивай гущу.



5. При небольшом встряхивании таза более лёгкий ил будет подниматься к поверхности. Подними таз из воды и слегка наклони его вперёд. Вода выльется вместе с илом, а золото, если

оно есть, останется на дне.

Тебе кажется, что ты наполняешь таз и промываешь грязь с илом и песком уже целую вечность. Натаниэль заканчивает обработку очередной порции и переходит к другому месту. Ты хочешь последовать его примеру, но тут… ты замечаешь: на дне твоего таза что-то блестит. Пусть этот кусочек и не размером с яйцо индейки, но это определённо золото.

К сожалению, Натаниэль напоминает тебе, что именно он приобрёл право на разработку этого участка. А это значит, что золото принадлежит ему. В обмен на золотой кусок он угощает тебя пирогом, испечённым его женой… вкусным пирогом!

Как прочистить трубу в викторианскую эпоху

Поберегись! Тебя едва не сбила лошадь, запряжённая в повозку. Ты успел отпрыгнуть с мостовой в сторону и теперь осматриваешься по сторонам. Ты оказался на лондонской улице времён правления королевы Виктории.

Вдоль каждой стороны улицы выстроились аккуратные домики высотой в четыре-пять этажей, с железной оградой и крылечком у главного входа. Наряду с парадным входом ты замечаешь лесенку, ведущую вниз, к другой двери, расположенной ниже уровня земли.

Из этой двери выходит мужчина в сопровождении двух мальчиков. На вид они младше тебя, очень худые и без обуви. Их лица совершенно черны от сажи, а глаза красные и слезящиеся. На улице полно прохожих и повозок, все спешат по своим делам, но ты немного беспокоишься по поводу этих мальчиков и решаешь поговорить с ними.

Маленькие трубочисты

Похоже, что младший из мальчиков плачет, а старший пытается его успокоить. Ты спрашиваешь, в чём дело, и узнаёшь, что это братья. Они работают трубочистами и только что вышли из дома, в котором чистили трубы.

Младший мальчик плачет, потому что у него болят ноги и он едва может ходить. Старший брат объясняет, что он сам виноват: их начальник несколько раз жаловался на то, что работа идет слишком медленно. Старшего мальчика послали вверх по трубе поторопить младшего. Чтобы заставить брата работать быстрее, ему пришлось потыкать в его подошвы горячей кочергой. И что еще хуже, братья опоздали к следующему заказчику, так что их хозяин совсем разозлился и пригрозил сократить зарплату.

Тебе жаль их, и ты предлагаешь свою помощь. Ты ненамного крупнее младшего, так что тебе, пожалуй, и удастся протиснуться в трубу. Младший брат перестал плакать, радуясь возможности немного отдохнуть, а старший брат даёт тебе советы.

Советы трубочиста

• Не входи в парадную дверь больших домов, таких как на

этой улице. Тебе нужно будет зайти через дверь для слуг. Жильцам богатых домов не понравится, если рабочие будут разносить грязь по всему дому.

• Внутри дома не дотрагивайся ни до чего, кроме трубы, иначе тебя обвинят не только в том, что ты пачкаешь вещи, но и в краже. А в таком случае тебе грозит опасность оказаться в викторианской тюрьме.

• Перед камином расстели достаточно тряпок, чтобы не испачкать полы. Если ты развезёшь грязь, то тебя могут отправить чистить следующий дымоход голым!

• В трубе крепко держи в одной руке щётку, а локтями и коленями упирайся в стены, помогая себе при подъёме. Переставляй вверх по очереди один локоть и колено, потом другие, держа щётку перед собой.

• Не жалуйся. Этим мальчикам повезло, что у них есть работа. У них нет родителей и им некуда идти, если их выкинут на улицу. В викторианской Англии дети работали на фабриках и шахтах начиная с пяти лет.

Как сохранить здоровье

• Внутри трубы много острых выступающих обломков кирпичей, которые могут сильно оцарапать твои локти, колени и ноги. Если в глубокую царапину попадёт копоть и сажа, то она воспалится вплоть до нагноения.

• Старайся держать глаза закрытыми. В саже много токсичных химических веществ, из-за которых глаза воспалятся и начнут слезиться.

• Постарайся как можно раньше уйти с этой работы. Сажа загрязнит твои лёгкие и намертво въестся в лицо. Перетаскивая тяжёлые мешки с сажей, ты можешь повредить спину, и у тебя образуется горб. Когда ты станешь постарше, то уже не пролезешь в узкие трубы, а из-за травм, возможно, уже не сможешь работать и в другом месте.

Поднявшись всего лишь по одной трубе, ты приходишь к мысли, что для тебя это далеко не самая лучшая карьера в жизни и что пора выбираться отсюда. Ты быстро возвращаешься в настоящее время и долго отмокаешь в ванне. Жаль, что твои маленькие знакомые не могут себе этого позволить.

Как состязаться на древних Олимпийских играх

Ты приземлился на беговой дорожке огромного стадиона, на трибунах которого столпились шумные зрители. Это день первый Олимпиады, самого большого праздника в Древней Греции, который устраивали в честь Зевса, царя древнегреческих богов.

Как и современные Олимпийские игры, древние игры проводились раз в четыре года, но всегда в одном и том же месте – в городе Олимпия. Праздник считался настолько важным, что на время его проведения останавливались войны между городами, чтобы спортсмены могли без труда добраться до места соревнований.

Волнение перед стартом

Немного волнуясь, ты подходишь к группе мальчиков примерно твоего возраста и весовой категории. Все они разминаются перед забегом на 192 метра, от одного конца стадиона до другого.

Греки считали, что человеку необходимо следить за своей физической формой и за своим здоровьем. Все мальчики в Древней Греции очень много тренировались, а перед тобой стоят лучшие из лучших. Они несколько месяцев готовились в палестре – в школе для борцов. Они хорошо питались и занимались каждый день, а это значит, что тебе предстоит нелёгкое состязание.

Ожидая начала забега, выслушай несколько полезных советов:

• Пусть мурашки и нервная дрожь тебя не отвлекают. Они исчезнут, как только ты побежишь. Неприятные ощущения возникают из-за химического вещества под названием

«адреналин». Это вполне естественно и позволит быстрее развить нужную скорость.

• Не беспокойся о том, что ты оставил кроссовки дома. Оглянись по сторонам: никто не носит никакой обуви и даже одежды! В Древней Греции мальчики и мужчины тренировались и соревновались полностью обнажёнными. Поэтому тоже разденься и подготовься к забегу.

• Постарайся отвлечься от криков толпы и прокрути забег у себя в голове. Представь, что ты супергонщик, и думай о том, как ты будешь первым пересекать линию финиша.

Что дальше?

Плохо то, что даже если ты победишь, то медаль тебе не достанется. Древние греки не награждали своих победителей медалями. В качестве награды служил венок из оливковых ветвей.

Но хорошо то, что победители Олимпийских игр становились настоящими знаменитостями и по возвращении в свой родной город наслаждались восторженными криками толпы. А пока ты в Олимпии, можно довольствоваться бесплатным питанием и местами в первых рядах. Может даже случиться так, что в твою честь воздвигнут статую.

Пока ты ждёшь

Если ты выиграешь одно из состязаний, то тебе придётся еще немного побыть здесь, прежде чем ты получишь свою награду, потому что древние Олимпийские игры длились пять дней, а церемония награждения проходила в самом конце.

Пока ты ждёшь, воспользуйся следующими советами:

• Почему бы не скоротать время, посмотрев заезды на колесницах? Состязания проводятся на колесницах, запряжённых двумя и четырьмя конями; проводятся также гонки и на повозках, запряжённых мулами. Заезд колесниц – очень зрелищный вид спорта, ведь одновременно в гонке участвуют сорок колесниц, которые должны проехать двенадцать кругов. Очень часто случаются столкновения, при которых освободившиеся из упряжи разгоряченные лошади бросаются в разные стороны, так что тебе вряд ли захочется сидеть в первых рядах.

• Если тебе нравятся грубые виды спорта, то можно посетить состязания по кулачному бою, прародителе современного бокса. В отличие от бокса, спортсмены не надевали перчатки, а просто обматывали руки кожаными ремнями, оставляя пальцы открытыми.

Кулачные поединки не делятся на раунды; каждый из них продолжается до тех пор, пока один из участников не сдастся или не потеряет сознание. Обязательно дождись выступления Феагена из Тассоса – его пророчат в победители нынешних состязаний. Говорят, что он уже в возрасте девяти лет был настолько силён, что оторвал от основания бронзовую статую бога и принёс её домой.

Только для мальчиков

Извините, девочки, но древние Олимпийские игры предназначаются только для мальчиков. Девочкам не разрешается даже смотреть на состязание, и за это их наказывают.

Но не обижайтесь, здесь же, в Олимпии, тоже раз в четыре года, проходят другие игры, посвящённые супруге Зевса Гере и называющиеся «Гереи». Гереи дают возможность древнегреческим девочкам продемонстрировать своё мастерство в беге.

Перед забегами девочки надевают короткие туники выше колен и перекидывают ткань через левое плечо.

Как разрисовать стены в пещере

Вокруг тебя темно, хоть выколи глаза, и ты совершенно не имеешь представления, где оказался. К счастью, твой пульт УВ оборудован светящимся экраном. Ты включаешь подсветку, чтобы осмотреть помещение. Но это вовсе не помещение. Ты находишься внутри огромной пещеры, а прямо перед тобой на стене изображены два белых быка.

Ты проходишь дальше и рассматриваешь стены, испещрённые рисунками огромных животных. Где-то впереди виден мерцающий свет, на который ты направляешься по коридору. Вскоре ты оказываешься в другой пещере, примерно 30 метров в длину. Там уже сидит какой-то человек, занятый нанесением контуров скачущей лошади на стену пещеры.

Ты находишься в пещере Ласко во французских Пиринеях. Она представляет собой комплекс подземных залов и туннелей каменного века, разрисованных наскальными рисунками. В данный момент ты оказался в самой известной Галерее наскальной живописи, высота стен которой составляет 3,5 метра.

В мерцающем свете

Мерцающий свет испускает плоская лампа из песчаника с плоской выемкой на одном конце. Художник заполнил лампу каким-то горючим материалом, и этого света достаточно, чтобы можно рассмотреть рисунки на стенах.

Все рисунки, которые ты тут видишь, выполнены в коричневых, чёрных, красных и серых тонах. Художник пользуется красками, сделанными из минералов и природных веществ. Некоторые горные породы содержат оксид железа с характерной рыжей окраской. Каменные породы с оксидом марганца дают стойкую чёрную краску. Художник показывает тебе, как нужно толочь их в порошок и смешивать с водой или жиром для получения красок, какие удобно наносить на стены пещер.

Сделай свою наскальную живопись

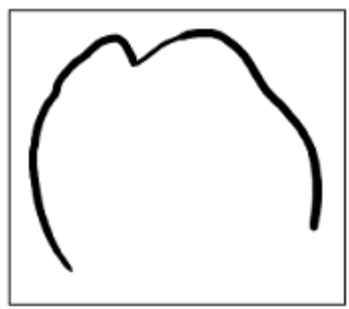
Художник передаёт тебе свои инструменты, и теперь твоя очередь продемонстрировать свои художественные способности. Проверь, насколько хорошо у тебя получится нарисовать мамонта.

Тебе потребуются:

• бумага • карандаш
• восковые мелки
• чашка крепкого охлаждённого чая
• большая кисть

Для начала сделай набросок на бумаге карандашом. Не расстраивайся, если у тебя плохо получится с первого раза. Наскальные рисунки довольно просты, и для этого необязательно быть великим художником. Чем проще рисунок, тем реалистичнее он будет выглядеть. Попробуй нарисовать мамонта следующим образом.

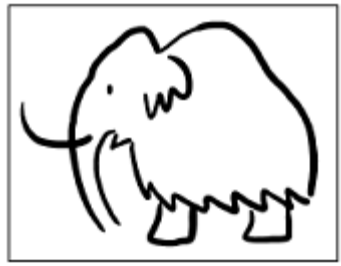
1. Сначала очерти контуры мамонта, обозначив двумя выступами голову и туловище (это выглядит примерно как большая и округлая буква «М»).



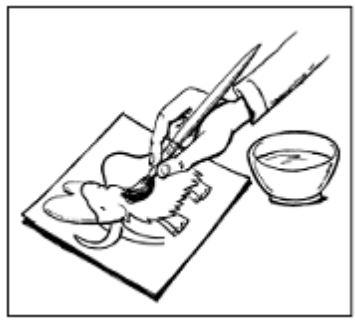
2. Снизу обозначь брюхо, хобот и рот. Не забудь про клочки шерсти.

3. Затем подрисуй уши, глаз и бивни…

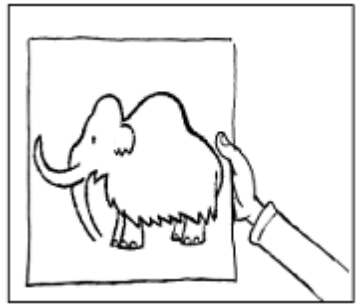
4. …и пару ног.



При помощи большой кисти покрой бумагу холодным чаем, чтобы сделать её похожей на стену пещеры. Сквозь чай должны проглядывать контуры твоего рисунка. Не волнуйся, если бумага немного покоробится.



Теперь обрисуй контуры своего мамонта восковыми мелками. У древних художников не было особо богатого выбора красок, поэтому старайся придерживаться красных, оранжево-жёлтых, коричневых и чёрных тонов. Так твой рисунок получится более похожим на произведение первобытных людей.



Совет. Зачем ограничивать себя маленьким листком? Раздобудь обклеечную бумагу для стен или белые обои и нарисуй целый ряд животных, украсив им стену своей спальни. Рядом с ним подрисуй людей с копьями в руках.

Только не рисуй прямо на стенах. Может, из тебя и в самом деле получится неплохой первобытный художник, только мама рассердится от этого гораздо больше, чем мамонт, которого ударили копьём.

Как совершить побег из плена

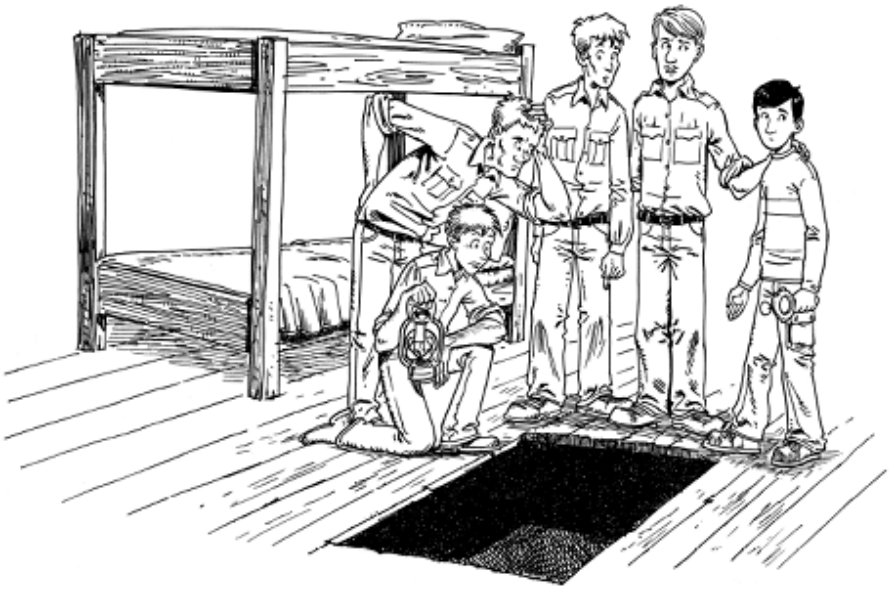
Ты оказался в деревянном бараке в окружении группы людей. Они склонились друг к другу и о чём-то переговариваются тихим шёпотом. Дело происходит во время Второй мировой войны, в лагере военнопленных на территории Германии. Люди вокруг тебя – английские лётчики, и как раз сейчас они готовятся сбежать из плена.

Ты буквально кожей чувствуешь разлитое в воздухе напряжение, до тебя доносится взволнованный шёпот, и ты видишь, как горят глаза у тех, кто стоит на страже у двери и смотрит, как бы сюда не вошли немецкие солдаты.

Туннель под ногами

Немцы были уверены, что из их лагеря «Шталаг-Люфт III» сбежать невозможно. Но они ошибались – как раз сейчас 76 пленных готовятся к побегу через туннель, прорытый прямо под ногами у немцев.

Перед собой ты видишь небольшой открытый люк в полу. В нём один за другим исчезают люди, двигаясь как можно быстрее. Разработка плана побега и подготовка к нему заняли несколько месяцев. Теперь настал решительный момент. Ты ещё не пришёл в себя, как прыгнул в люк вслед за остальными. Ты тоже участвуешь в побеге!



Сооружение туннелей

Главная роль в разработке плана принадлежала человеку с прозвищем Большой Икс. Он распределил пленных по группам, которые рыли три туннеля под условными названиями «Том», «Дик» и «Гарри». Немцы вскоре выяснили, что пленные заняты чем-то недозволенным, и открыли один туннель – «Том». К счастью, о существовании «Дика» и «Гарри» они не догадались.

Бежать было решено по туннелю «Гарри», который протянулся под лагерем на 100 метров. Его вход скрыт под печкой в одном из бараков, в котором спят военнопленные, – в бараке номер 104.

Пленным пришлось копать глубоко, чтобы их не засекли звукоулавливающие механизмы, расставленные немцами по лагерю. Чтобы туннели не обвалились, их укрепляли деревянными подпорками, сделанными из нар, на которых спали военнопленные. Всего было использовано 4000 досок, и к тому времени, когда туннели были закончены, никто из пленных не мог похвастаться удобным местом для ночлега.

В туннели должен был поступать свежий воздух, чтобы ползущие по нему люди не задохнулись. Копающие соединяли вместе пустые консервные банки и делали из них воздухопроводы.

Пленные солдаты копали землю до шести часов подряд, сменяя друг друга. Поначалу они работали в своей форме, но в

сырых туннелях одежда быстро промокала и начинала издавать запах, поэтому они решили работать раздетыми.

Трудности

Один из пленников объяснил, что самой большой проблемой оказалась необходимость избавляться от песка, который они выносили из туннелей. О первом туннеле немцы узнали по белым пятнам песка среди чёрно-серой земли на поверхности лагеря. Поэтому пленным в следующий раз пришлось решать, куда деть 230 тонн песка.

Разработчики плана побега придумали хитрый метод, благодаря которому избавились почти от половины песка. Пленные под названием «пингвины» наполняли песком длинные полуметровые мешки, сделанные из полотенец, и засовывали их в брючины. Держались эти мешки на верёвке, пропущенной за шеей. Чтобы скрыть выступающие мешки, люди надевали длинные шинели.

После этого «пингвины» подходили к другим заключенным, которые работали в саду. Встав на определённое место, они высыпали песок, а садовники закапывали его в землю лопатами.

Нервы

Теперь, когда настала пора осуществить план, пленники очень волнуются и едва сдерживают беспокойство. Они понимают, что время работает против них. Стоит самый холодный март за последние тридцать лет, и люк в дальнем конце туннеля примёрз к земле, что задерживает их выход.

Они прорывают последние полметра до поверхности, но оказывается, что выход находится в трёх метрах от деревьев.

Вполне вероятно, что их заметят, пока они будут выбираться из туннеля и бежать к лесу. Тут у одного появляется замечательная идея. Они протягивают верёвку к расположенному неподалёку кусту. За кустом прячется один из заключённых и подаёт знаки своим товарищам в туннеле. Один рывок верёвки значит, что немецкие часовые отвернулись и можно выбираться следующему заключённому. Два рывка означают, что нужно подождать.

Некоторые из заключённых не сдерживают волнения и впадают в панику. Один из них случайно ломает деревянную подпорку, и внутрь обрушивается большое количество песка. Затем неожиданно гаснут фонари, и в туннеле воцаряется кромешная тьма.

Но, несмотря на все трудности, 76 заключённых успешно выбираются из туннеля и начинают свой путь к свободе, рассеиваясь в разных направлениях. Ты желаешь им удачи и нажимаешь кнопку «ОТМЕНА».

Как держать оборону средневекового замка

Ты неожиданно обнаруживаешь себя прямо на высокой стене средневекового замка и едва не падаешь, пытаясь удержать равновесие. К счастью, один из солдат хватает тебя и спускает вниз. Ты хочешь поблагодарить его, но слова благодарности застывают в горле, ведь ты видишь, что замок Хаварден в Уэльсе, расположенный на вершине холма, находится в осаде. Огромное войско принадлежит валлийскому правителю Давиду ап Грифид ап Лливелин, который посылает своих грозных мечников в одну атаку за другой.

Ты узнаешь от спасшего тебя солдата о том, что война с валлийцами идёт давно – с самого 1067 года. В битве при Гастингсе в 1066 году нормандцы победили англичан и завоевали Англию, но Уэльс с его горной местностью и воинственным населением завоевать не удалось. Вдоль границы выросли замки, призванные сдерживать атаки горцев.

На военной службе

Завоевание Уэльса закончилось только недавно, в 1277 году, во времена правления короля Эдуарда I. Для упрочения своей победы он приказал построить в этой стране мощные укрепления, включая и этот замок. Но валлийцы до сих пор настроены враждебно и постоянно нападают на захватчиков. Ты стал свидетелем самого крупного их восстания.

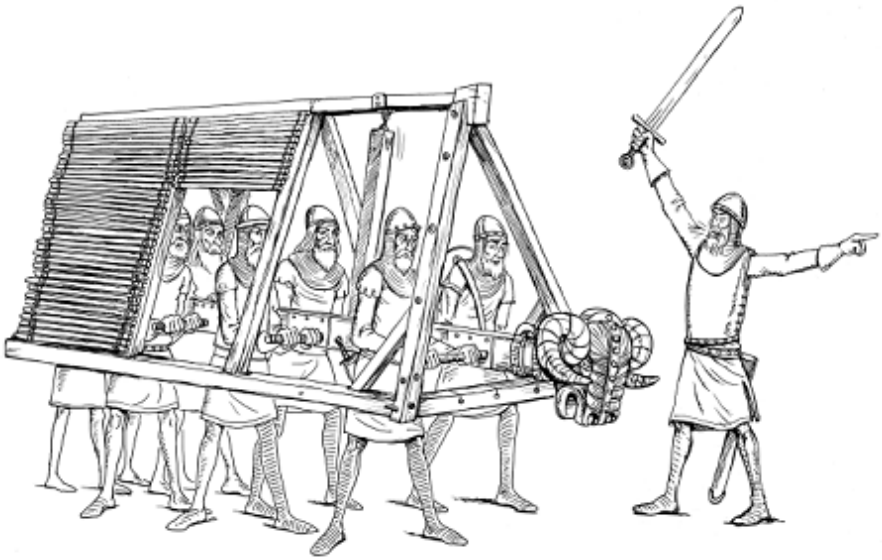
Солдат вручает тебе арбалет и приказывает подготовиться к сражению. Слева и справа от тебя стоят мужчины, вооружённые луками, арбалетами и кожаными пращами. Когда осаждающие устремляются в очередную атаку, солдат быстро показывает тебе, как прятаться и стрелять из-за стены.

В зубчатой каменной стене замка через равные промежутки расположены прямоугольные выступы – амбразуры. Английские солдаты могут стрелять через эти отверстия из лука или арбалета, а затем прятаться за стеной. В стенах замка также имеются узкие отверстия или окна-бойницы как раз такого размера, чтобы через них смогла пролететь стрела, но нападающим было трудно попасть в них прицельно.

В перерыве между обстрелом противника солдат рассказывает тебе, что эта осада длится много дней. Замок и близлежащие поселения удерживают войска под предводительством королевского наместника Роджера Клиффордского. Вместе с семьёй и слугами он разместился в главной башне замка за толстыми крепостными стенами. Это самое безопасное место в замке. Внутри башни хранятся пища с водой и другие запасы, которых должно хватить на много недель.

Твой новый знакомый хвалит тебя за сноровку, с которой ты обращаешься с арбалетом, но обращает внимание на то, что валлийцы пытаются подтащить к зданию стенобитное орудие. Они намереваются протаранить им деревянные ворота замка. Ты волнуешься, но солдат, похоже, не разделяет твоего беспокойства. Он указывает на укрепления, расположенные над воротами. Обороняющиеся установили там огромный котёл и развели под

ним огонь. Если опрокинуть этот котёл, то через отверстия в полу вода попадёт прямо на атакующих и ошпарит их кипятком.



Но тут валлийцы начинают подтягивать свои массивные катапульты под названием «требюше», с помощью которых собираются обстреливать внешние стены замка большими камнями. Эти камни пробивают стены, и в некоторых участках образуются проломы, через которые атакующие устремляются внутрь замка. Ты приходишь к мысли, что здесь становится слишком жарко, и, когда мимо твоего уха с визгом проносится стрела, нажимаешь кнопку «ОТМЕНА».

Как сделать средневековый шлем

Попробуй сделать свой собственный средневековый шлем. Вдруг тебе ещё раз придётся принять участие в осаде замка?

Тебе потребуются:

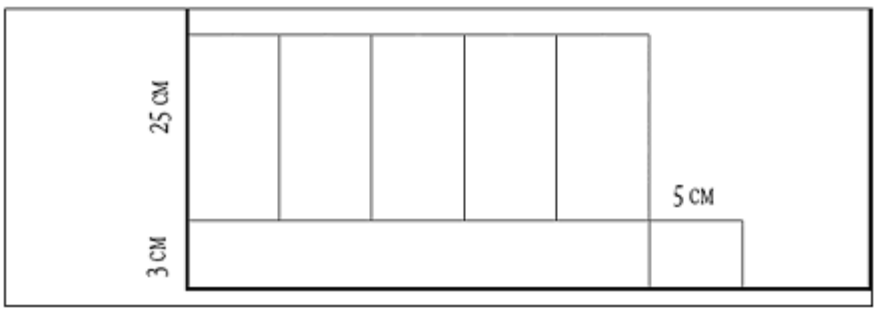
- большой кусок картона серебристого цвета
- ножницы
- липкая лента
- карандаш
- линейка
- верёвка
- стеклянная банка

1. Измерь верёвкой окружность своей головы. Для этого удерживай одной рукой конец верёвки на лбу, в двух сантиметрах выше бровей, а другой оберни верёвку вокруг головы и отметь место, где она встретится с концом. Удерживая верёвку двумя руками в этих точках, распрями её и измерь получившийся отрезок линейкой. Запиши точную длину.

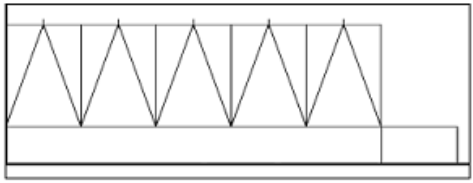
2. Возьми кусок картона и положи его перед собой серебристой поверхностью вниз. От левого края отмерь отрезок, равный длине окружности твоей головы.

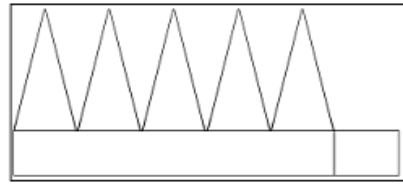
3. От ближнего к тебе края картона отмерь 3 сантиметра вверх и начерти прямоугольник шириной 3 сантиметра и длиной с окружность твоей головы. Добавь к нему ещё 5 сантиметров справа для застёжки.

4. От отметки в 3 сантиметра отмерь ещё 25 сантиметров вверх. Подели всю длину отрезка (без застёжки) на пять равных отрезков. Начерти соответствующие прямоугольники.



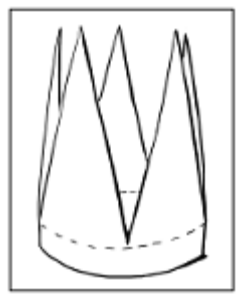
5. Возьми линейку и прислони её к дальней от тебя линии. С её помощью отметь середины отрезков на этой линии.





6. С помощью линейки начерти треугольники с основанием в виде отрезка на средней линии и с вершиной в центре отрезка на дальней от тебя линии. Разрежь картон по этим зубцам, как показано выше, и отложи оставшуюся часть в сторону.

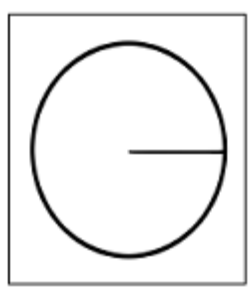
7. Сверни вырезанную часть в виде короны, серебристой стороной наружу.



8. Прикрепи липкой лентой участок длиной в 5 сантиметров (застёжку) к основанию короны.

9. Возьми стеклянную банку и поставь её горлышком вниз на остаток картона. Очерти карандашом окружность и вырежи её.

10. Отметь центр круга и начерти одну линию от центра до края круга. Разрежь картон по этой линии. Согни круг так, чтобы получился конус, и закрепи его липкой лентой.

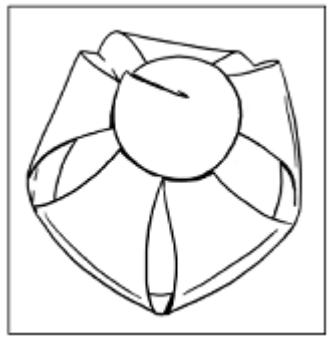


11. Возьми оставшийся картон и начерти прямоугольник длиной примерно в 20 сантиметров и шириной в 3 сантиметра. Это будет деталь, защищающая нос.

12. Возьми корону и согни её зубцы так, чтобы они

соприкасались друг с другом в виде купола. Закрепи их липкой лентой. Не волнуйся, если соединение покажется тебе не слишком аккуратным. Всё равно верхнюю часть зубцов потом не будет видно.

13. При помощи липкой ленты прикрепи к верхней части шлема конус. Он должен прикрыть верхнюю часть зубцов и сделать их соединение более прочным.



14. Твой шлем почти готов. Возьми деталь для носа и согни её пополам вдоль длины. Разверни её. Так у тебя получится сгиб посередине прямоугольника. Приклей его к внутренней поверхности шлема с помощью липкой ленты.

Как сыграть в театре Шекспира

Перед тобой возник мужчина с острой бородкой и закрученными усами. Он расхаживает взад и вперёд, поглаживая волосы и что-то бормоча себе под нос. Ты очутился за кулисами лондонского театра «Глобус», а рядом с тобой не кто иной, как Уильям Шекспир, самый известный драматург в истории.

В данный момент он чрезвычайно озабочен. Один из его актёров сбежал со сцены, это был мальчик с позеленевшим лицом, который выкрикивал, что съел слишком много пирожков с угрями.

Представление должно продолжаться

И вот Шекспир оборачивается и внимательно смотрит на тебя. Кажется, ему в голову пришло, что ты можешь заменить больного актёра. Перед тем как выйти на сцену, ты выслушиваешь несколько советов:

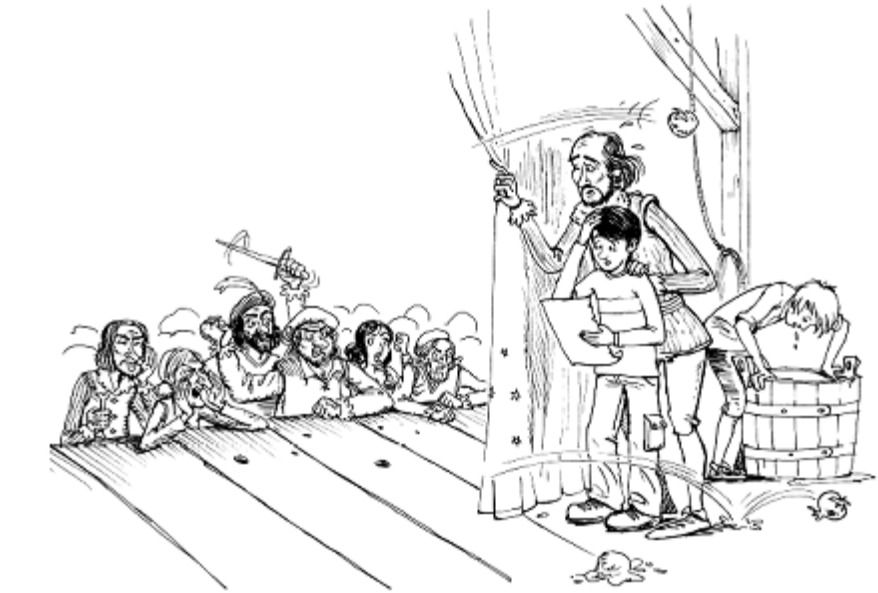
• Говори громче. Зрители, сидящие на галёрке, находятся довольно далеко. Если ты будешь делать вдох от живота и наполнять лёгкие воздухом как следует, тебе не придётся кричать, надрывая голос.

• Говори отчётливо. Произноси слова гораздо чётче обычного. Если ты будешь говорить слишком быстро или проглатывать окончания, зрители не поймут тебя и им быстро наскучит смотреть представление.

• Не стой и не гляди в одну точку. Театр «Глобус» круглый, и зрители находятся по трём сторонам от сцены. Поэтому побольше расхаживай и поворачивайся, чтобы тебя могли увидеть все.

Если ты будешь следовать этим советам, то трёхтысячная аудитория будет глядеть на тебя с интересом. Но если им станет скучно – берегись! В те давние времена публика отличалась довольно буйным нравом и могла закидать актёров чем попало.

Если увидишь летящий к тебе предмет, пригибайся, иначе можно схлопотать гнилой репой по лицу.



Как поставить пьесу

Уильям Шекспир пишет пьесы о любви, войне, колдуньях, убийцах, призраках и кораблекрушениях – обо всём, что могло заинтересовать его аудиторию. И ему нравится вставлять в пьесы сцены поединков и сражений на шпагах. Сейчас идёт пьеса «Макбет», и в ней как раз имеется великолепная сцена сражения. Автор быстро объясняет тебе, как вести себя в сцене с оружием, чтобы ты смог выступить незамедлительно.

Каждый шаг в сценическом поединке рассчитан и по много раз репетируется. Прочти эти советы и порепетируй с другом:

1. Подбери себе оружие. Помни, что главная цель сценического поединка – позабавить зрителей, а вовсе не ранить кого-нибудь. Поэтому к выбору оружия следует отнестись серьёзно. Идеально для этого подойдут картонные трубки в обёрточной бумаге.

2. Придумай причину поединка. Это придаст ему динамичность. Допустим, ты король, сражающийся с претендентом на трон, или вы оба пираты, не поделившие между собой сокровища.

3. Найди подходящее место для репетиции, например в саду или в парке, а затем продумай детали поединка.

4. Работайте на публику. Если вы оба будете стоять на месте и вяло обмениваться ударами, то вряд ли ваш поединок кого-то заинтересует. Падайте на землю и кувыркайтесь, забирайтесь на разные детали обстановки и прыгайте с них. Используйте дополнительный реквизит – например, можно сделать вид, что меч выпал из рук. Ты хватаешь первый попавшийся предмет, чтобы отразить удар меча соперника. Проявите фантазию.

5. Придумав ряд движений, сначала несколько раз повторите их в медленном темпе, пока не выучите всю последовательность. Затем увеличьте скорость, чтобы постепенно приблизить картину к реальности.

> **Совет.** Не забывай о звуковых эффектах. Ворчание, крики, вздохи отчаяния – всё это разнообразит ваш поединок.
>
> Чтобы ваша речь звучала «поэтично», вставляйте такие слова, как «Увы!» или «О, горе мне!». Сцены умирания нужно растягивать как можно дольше.

Как сразиться с самураем

На тебя смотрят два странных человека грозного вида, облачённые в необычные доспехи, с широкими шлемами на головах, каждый держит в руке длинный изогнутый меч. Это самураи – древние японские воины, правившие Японией на протяжении более 700 лет. Самураи считаются самыми искусными в мире мастерами холодного оружия. К счастью для тебя, они придерживаются строгих правил поведения, а потому не станут нападать на мирного путешественника во времени, особенно если он ниже их ростом.

Твои новые знакомые – самураи отличаются чрезвычайной вежливостью. Они кланяются и протягивают свои мечи, чтобы ты их как следует рассмотрел. Самурайский меч называется «катана», и на его изготовление иногда уходит несколько месяцев. Кусок стали, заготовку будущего меча, по много раз нагревают добела и сгибают, а потом расплющивают молотом и охлаждают. Так сталь приобретает высокую гибкость, а мечи из такой стали стоят очень дорого. Им дают имена, такие как «Вздымающиеся волны» или «Цветок вишни». Часто источником вдохновения для таких имён служит «хамон» – линия узора на клинке, возникающая после его закалки между лезвием и обухом. Самураи говорят, что их мечи очень острые и могут настолько быстро разрезать человека пополам, что он ещё сделает несколько шагов, прежде чем замертво рухнуть на землю.

Воины приглашают тебя взглянуть на тренировочный поединок и оценить их мастерство. Они двигаются так быстро и ловко, что через какое-то время у тебя начинает рябить в глазах. Прислушиваясь к свистящим звукам мечей, рассекающих воздух, и к клацанью их друг о друга, ты понимаешь, что лучше никому не становиться на их пути.

Путь воина

Тебе хочется задержаться здесь подольше и посмотреть на самураев, но тот, что помладше, торопится на занятия кэндо, где изучает «путь меча». Он и так уже опаздывает, потому что не пришёл его партнёр. Ты соглашаешься пойти вместе с ним.

Ты присоединяешься к группе мальчиков, каждый из которых вооружён бамбуковой палкой, которую держит двумя руками. В углу помещения лежат несколько лишних палок, так что ты берёшь одну из них и подходишь поближе к учителю.

Ты замечаешь, что, в отличие от классов твоей школы, здесь каждый ученик ведёт себя смирно и относится к учителю с большим уважением. Это потому что самураи придерживаются кодекса Бусидо – правила поведения самурая в обществе. Превыше всего они ценят самодисциплину и храбрость. Твой знакомый объясняет, что слово «самурай» означает «тот, кто служит», а не «тот, кто перешёптывается и передаёт записки за спиной учителя».

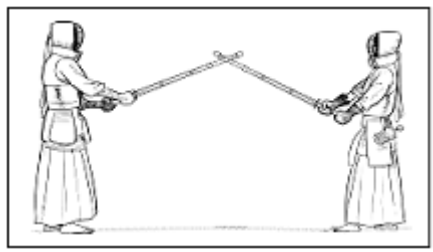
Упражнения кэндо выполняют вместе с партнёром –

мотодати. Класс разбивается на пары, и ты встаёшь напротив своего партнёра. Первая часть занятия посвящена церемонии приветствия:

1. Встань напротив своего мотодати, примерно в 9 шагах от него. Держи палку – синай – обеими руками слева от себя, если ты правша, и справа, если ты левша.

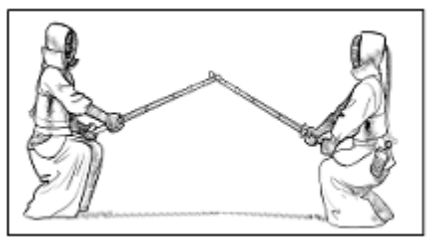
2. Приподними синай до уровня бедра и сделай три шага вперёд, по направлению к своему партнёру.

3. На третьем шаге приподними синай ещё выше и вперёд. Твой партнёр должен сделать то же самое. Держите синай так, чтобы их кончики почти соприкасались.



4. Переставь свою левую ногу так, чтобы пятки обоих твоих ног почти соприкасались.

5. Согни колени и низко присядь, широко раздвинув ноги. Такая поза называется «сонкё».



6. Выпрямись.

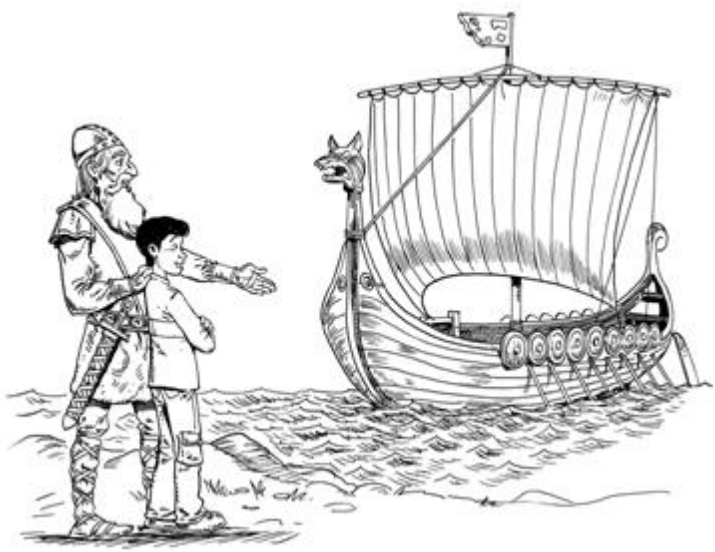
К сожалению, во время приседания в твоём колене что-то громко хрустнуло. Тебе становится смешно, и ты не сдерживаешь хихиканья. Учитель окидывает тебя очень сердитым взглядом, и ты решаешь, что пора возвращаться домой. Нажми кнопку «ОТМЕНА».

Как построить корабль викингов

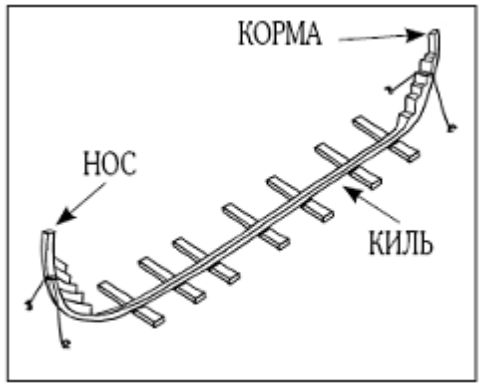
Ты оказался на побережье Норвегии во времена викингов. Викинги – это древние мореходы, воины и торговцы, жившие на территории современной Скандинавии.

Сейчас ты находишься в вытянутом помещении, в котором сидят женщины и сшивают вместе длинные полотнища ткани. Одна из них протягивает тебе нитку с иголкой, но тут в помещение входит крупный мужчина и освобождает тебя от этой работы.

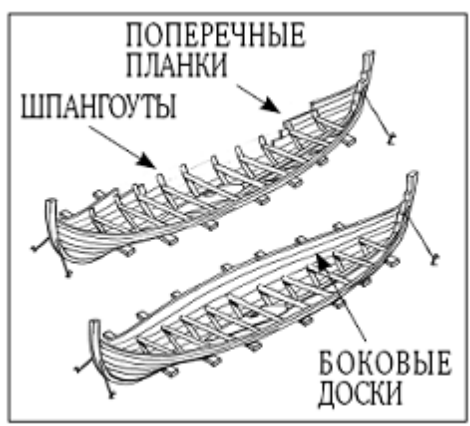
Мужчину зовут Олаф, и он выводит тебя наружу, где с десяток других мужчин заняты строительством великолепного корабля. Он уже почти готов, осталось только натянуть паруса. Олаф показывает тебе корабль со всех сторон и объясняет, как он был построен, чтобы ты сам когда-нибудь смог построить корабль.



Корабли викингов достигали в длину 30 метров, поэтому тебе потребуется срубить очень высокое дерево для киля – длинной центральной балки, проходящей по всему дну корабля. К концам киля крепятся большие изогнутые деревянные детали – нос и корма.



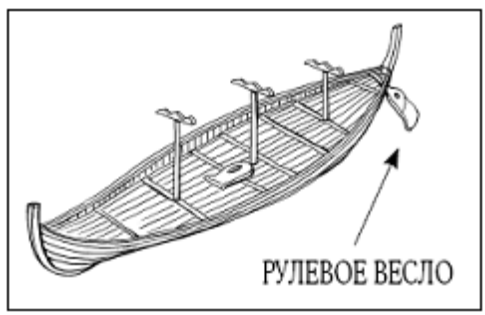
Под прямым углом к килю нужно установить балки в виде рёбер (шпангоут), а к ним прикрепить поперечные балки. После этого выбери прочные доски и устанавливай их по бокам судна от носа до кормы. Каждую доску нужно устанавливать внахлёст к предыдущей и прикреплять железными заклёпками. Не забудь прикрепить к днищу корабля большой деревянный блок для установки мачты.



На поперечные балки уложи более гладкие доски, которые образуют палубу. Посередине палубы установи большой деревянный блок в форме рыбы с отверстием посередине, в которое устанавливается мачта. По-скандинавски он называется «клёфтен». Установи также высокие Т-образные подставки для

крепления опущенного паруса.

Просверли по бокам корабля отверстия для длинных тонких вёсел. На корме корабля нужно установить большое рулевое весло. Не забудь сделать специальные деревянные круги, которые будут служить затычками для отверстий, когда вёсла убирают, иначе через них может попасть вода в корпус корабля.



Чтобы корабль надёжно держался на волнах, нужно как следует заделать швы между досками. Для этого раздобудь шерсть животного и обмакни её в горячую смолу. Пусть она и не отличается слишком приятным запахом, но благодаря этому корабль станет водонепроницаемым. Заталкивай шерсть в отверстия между досками, следя за тем, чтобы не оставалось промежутков между пучками шерсти.

Олаф говорит, что собирается назвать свой корабль «Морским драконом». Он подводит тебя к искусному плотнику, который вырезает из дерева голову дракона для установки её на нос корабля.

Олаф приглашает тебя прокатиться на своём корабле, но тебе кажется, что на палубе и так будет слишком тесно для всех сильных и рослых викингов, собравшихся вокруг. Кроме того, что-то подсказывает тебе, что грести вёслами – это не такое уж большое удовольствие. Поэтому ты машешь им на прощание с берега и нажимаешь кнопку «ОТМЕНА».

Как посмотреть на тираннозавра

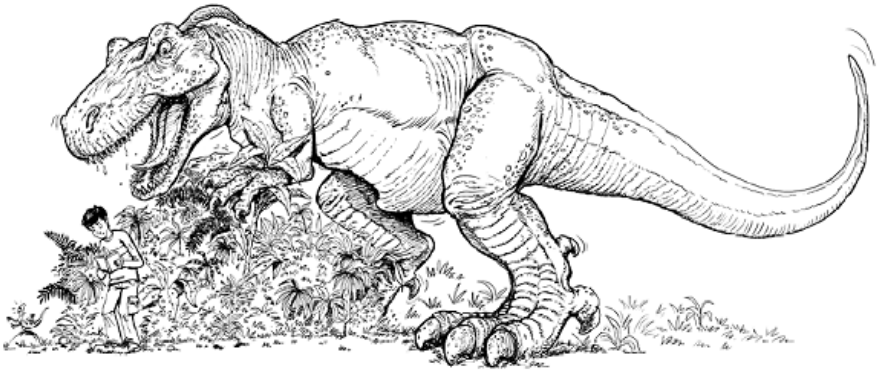
До тебя доносится такой звук, как будто сквозь заросли деревьев продирается великан. Взглянув на экран пульта, ты видишь, что перенёсся на 70 000 000 лет назад. Ты стоишь в душном лесу из хвойных деревьев, пальм и магнолий, который некогда произрастал в той местности, что сейчас называется Хел-Крик в американском штате Монтана. А в те времена её с полной уверенностью можно было бы назвать «Рай для динозавров»! Неожиданно для себя ты оказался лицом к лицу… точнее сказать, лицом к колену… с самым ужасным и злобным динозавров всех времён – тираннозавром.

Как вести себя рядом с тираннозавром

Чтобы не превратиться в обед для тираннозавра, следуй нескольким важным правилам, которые спасут тебе жизнь:

• Не пытайся спрятаться. Тираннозавр обладает отличным круговым зрением и прекрасным обонянием. Он очень быстро учует тебя по запаху.

• Постарайся увернуться от острых зубов тираннозавра (всего в его мощных челюстях до 60 крепких зубов), способных перемолоть любую добычу. Следы укусов, обнаруженные на останках других динозавров, показывают, что тираннозавр был способен одним махом заглатывать куски мяса весом до 70 килограммов, а это, пожалуй, больше, чем твой вес!



• Не дай тираннозавру наступить на себя. Взрослый тираннозавр огромен – до 14 метров в длину, 6 метров в высоту и весом около 7 тонн. Даже тираннозавры-подростки весят до 3 тонн.

• Даже не пытайся драться с ним. Хотя по сравнению с задними конечностями передние конечности тираннозавра выглядят маленькими, в боксёрском поединке с ним у тебя нет никаких шансов. Кроме того, его пальцы заканчиваются очень острыми когтями. Некоторые учёные утверждают, что с их помощью тираннозавр удерживал добычу. Вряд ли тебе захочется проверять их правоту на собственном опыте!

• Беги со всех ног и без оглядки. Ноги у тираннозавра достаточно мощные, но бегает он не очень быстро. У него для этого просто не хватает силы мышц. Максимальная его скорость – 18 километров в час, но развивает он её ненадолго.

• Если увидишь динозавра с клювом, похожим на утиный, держись как можно дальше от него. Это эдмонтозавр, любимая пища тираннозавра.

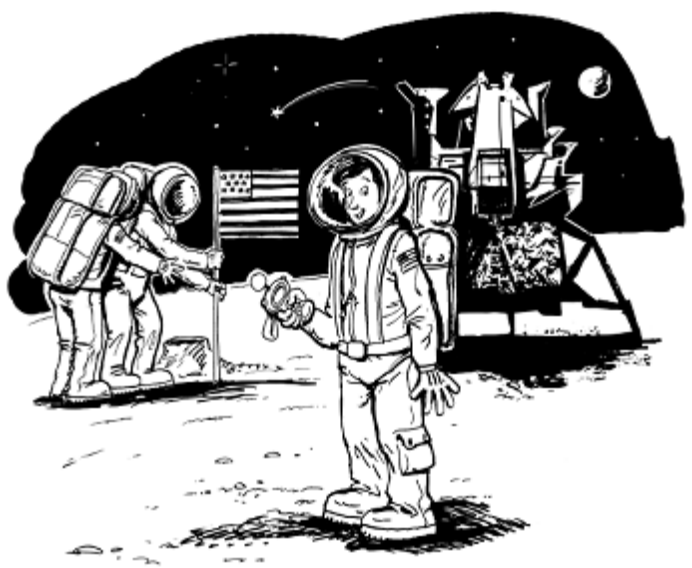
Как прогуляться по Луне

Не успевают твои ноги прикоснуться к полу, как ты снова взлетаешь, что, конечно, немного беспокоит тебя. По всей видимости, ты находишься в каком-то летательном аппарате, в состоянии, близком к невесомости. Ты выглядываешь из иллюминатора и видишь то, что очень часто наблюдал и до этого, но никогда на таком близком расстоянии, – Луну.

Луна настолько огромна и близка, что кажется, будто до неё можно дотянуться рукой. Ты оказался в лунном модуле «Орёл», отделившемся от космического корабля «Колумбия». Это сооружение довольно причудливой формы с ножками, выкрашенное в серебристый, жёлтый и оранжевый цвета, в данный момент как раз заходит на посадку.

На борту модуля находятся два астронавта – Нил Армстронг и Базз Олдрин. Им предстоит стать первыми людьми, прогулявшимися по Луне.

Лунная прогулка для начинающих



Прогулка по Луне требует некоторой предварительной подготовки. Вот несколько фактов, которые следует принять во внимание:

• На Луне ты весишь в шесть раз меньше, чем на Земле,

потому что сила гравитации, притягивающая тебя к поверхности Луны, меньше силы гравитации на Земле.

• На Луне труднее поддерживать равновесие и приходится наклоняться сильнее, чем на Земле. Прежде чем остановиться, потребуется сделать несколько шагов.

Посадка

Тебе повезло, что у тебя вообще появилась возможность прогуляться по Луне. Прежде чем найти место для посадки, вам с астронавтами пришлось пролететь мимо нескольких скал и большого кратера.

Базз захотел пробежаться по Луне (точнее, попрыгать по её поверхности), но ты замечаешь, что лунная пыль не рассеивается во все стороны и не осыпается, как на Земле. Отпечаток подошвы остаётся чётким, как будто его только что оставили. Это потому, что на Луне нет ни ветров, ни дождей, ни животных, которые могли бы потревожить лунный грунт. Отпечаток ботинка, похоже, будет таким же и через миллионы лет.

Базз с Нилом пытаются установить флаг США на поверхности Луны. У них не получается врыть его глубоко в лунный грунт, поэтому он не стоит прямо. Он даже падает, когда вы взлетаете, чтобы вернуться на корабль «Колумбия».

На борту «Колумбии»

На борту корабля «Колумбия», в условиях невесомости, у тебя есть возможность познакомиться поближе с жизнью в космосе.

• Приём пищи здесь – довольно трудоёмкое занятие. Во время приёма пищи нужно привязывать поднос с едой к своей ноге. У всего, что кладётся на поднос, имеются резиновые зажимы, чтобы вещи не скользили по подносу. Еда упакована в вакуумные пакеты, но, как только ты открываешь пакет, тебе приходится быстро хватать еду рукой или насадить кусок на вилку, чтобы он не улетел. Напитки приходится пить из тюбиков.

• Один из астронавтов советует тебе пристёгиваться к сиденью унитаза, когда ты захочешь воспользоваться туалетом. Но он ничего не сказал про шум, который производит этот туалет. Это работает вакуумный насос, который отправляет отходы туда, где они никого не побеспокоят.

• Плавать по кораблю, кувыркаться в воздухе и принимать различные позы довольно весело, но болеть в условиях

невесомости ещё хуже, чем на Земле.

• Прежде чем заснуть, нужно связывать себя по рукам и ногам. В кабине много высокочувствительного оборудования, и если во время сна ненароком взмахнуть рукой или ногой, то можно положить конец всей программе полёта.

Как окончить школу гладиаторов

Ты очутился в древнеримской школе гладиаторов сразу же после рассвета. В этом помещении, которое называется «лудус», полно потных мужчин, размахивающих мечами и издающих грозные крики. Так они разминаются перед дневной тренировкой.

Пока ты наблюдал за ними, ты не заметил, как к тебе подошёл какой-то пожилой человек. Приняв тебя за раба, он ущипнул тебя за ухо и приказал вернуться к работе. Его зовут Ферокс, и это магистр (тренер) гладиаторов. Ты восторженно говоришь ему, что хочешь стать гладиатором. «Это работа не из лёгких, – с улыбкой отвечает Ферокс. – Уж это я знаю, я ведь и сам был известным гладиатором».

Рабы и преступники

Большинство гладиаторов в лудусе вовсе не свободные наёмники, а рабы или преступники. Другие попали сюда как пленники, захваченные на поле боя. У них не было выбора, а уйти отсюда они также не могут. Они получат свободу только в том случае, если им удастся выжить за несколько лет проведения боёв.

Но не всё так уж плохо. В лудусе за гладиаторами хорошо присматривают, кормят и лечат. Они стремятся во что бы то ни стало заслужить очередные палои (то есть степени) и получить звание «примус палус», то стать лучшим и наиболее уважаемым гладиатором в лудусе. По популярности *примуса палуса* можно сравнить с современным футболистом премьер-лиги.

На арене

Сегодня как раз предстоит большое состязание на

гладиаторской арене, и Ферокс говорит тебе, что ты можешь выступить вместе с остальными. Когда ты выходишь на арену, 50 000 зрителей закричали так, что у тебя едва не лопнули барабанные перепонки. Организатор состязания выезжает на колеснице, улыбаясь и поднимая руку в знак приветствия. За ним идут гладиаторы, после них рабы с доспехами, а после рабов – ты. Мужчина, доспехи которого ты несёшь, когда-то был солдатом, но во время сражения попал в плен. Три года он сражался как гладиатор, и сегодня его последний бой. Если он выживет, то станет свободным.

Ты следуешь за своим гладиатором по коридору в помещение под ареной. Это тёмное и мрачное место. Сюда доносятся крики жаждущей крови толпы. Твой гладиатор выбрал изогнутый меч и щит, надел поножи и шлем. Он предпочитает лёгкое облачение, чтобы можно было проворнее двигаться во время боя.

Неожиданно над тобой распахивается люк. Крики толпы стали громче. Похоже, что твоему гладиатору предстоит драться с соперником очень грозного вида, который ещё не участвовал в боях. Ситуация становится опасной, и ты нажимаешь кнопку «ОТМЕНА».

Игра в примуса палуса

В настоящем времени было бы неплохо потренироваться в

гладиаторских боях на тот случай, если тебе ещё раз неожиданно доведётся попасть на древнюю арену. Найди открытую площадку в саду или парке, оборудуй там четыре препятствия и устраивай состязания со своими товарищами. Кто из вас станет *примусом палусом*, величайшим гладиатором?

Тебе потребуются:

• минимум два игрока

• большая простыня (которую можно запачкать, никого не рассердив)

• большие камни

• шесть пустых коробок из-под хлопьев

• теннисный мяч

• столовая ложка

• ведро

• диванная подушка

Препятствие первое. Расстели простыню, закрепив её углы камнями. На широких сторонах положи ещё по камню, чтобы её не раздувало ветром. При этом нужно немного приподнять её, чтобы под ней могли на скорость пролезать гладиаторы.

Препятствие второе. Поставь шесть пустых коробок в ряд, примерно в 50 сантиметрах друг от друга. В ветреный день обложи коробки камнями. Теперь нужно по очереди прыгать через препятствия и так укреплять мышцы ног, а заодно и тренировать равновесие. При этом переставлять ноги после каждого прыжка запрещается, а, перепрыгнув одну коробку, нужно сразу же прыгать через другую. Если кто-то оступится, то ему придётся начать с самого начала.

Препятствие третье. Положи ложку с теннисным мячом на землю, а в 10 метрах от них поставь ведро. Это будет проверка координации движений и инстинктов. Нужно пронести мяч в ложке, не уронив его, а потом повернуться к ведру спиной и попасть в него мячом, бросив его через голову прямо из ложки. Если мяч падает на землю, то игрок возвращается к старту.

Препятствие четвёртое. Положи диванную подушку рядом с ведром, которое использовалось в третьем состязании. После того как участник состязаний удачно забросит мяч в ведро, он должен пробежать к старту с подушкой на голове, не уронив её на землю.

И победителем объявляется…

После того как вы оборудуете площадку для состязаний и договоритесь о правилах, можно будет начинать игру. Проходите через препятствия по очереди, по одному игроку за раз. Предварительно можно немного потренироваться и выработать тактику. Затем, когда все будут готовы, бери секундомер и засекай время прохождения препятствий различными игроками. Тот, кто пройдёт их быстрее всех, получает почётное звание *примус палус*.

> **Совет**. Способности у гладиаторов разные: кто-то быстрее ползает, а кто-то лучше удерживает равновесие. Засекай время для каждого вида состязаний отдельно, а после определи самого быстрого.

Как потушить великий лондонский пожар

Густой дым окутывает тебя со всех сторон, и до тебя доносятся треск и крики людей. Стоит утро, и в первое мгновение тебе кажется, что это заря окрашивает небо в красный цвет, но на самом деле виной тому пламя. Этот день, 2 сентября 1666 года, вошёл в историю как день Великого лондонского пожара.

Какой-то мужчина протягивает тебе железный лом с крюком на конце и приказывает следовать за ним. Время на знакомство нет, сейчас главное – помочь группе спасателей, отчаянно сражающихся с огнём и пытающихся остановить его, прежде чем он разрушит весь город.

Сражение с огнём

Впереди ты замечаешь людей, которые с помощью топоров, верёвок и крюков разрушают ряды домов. Они пытаются расчистить пространство вокруг охваченных пламенем зданий, чтобы пожар не распространялся дальше. Это трудная работа, ведь с каждой секундой пламя подбирается всё ближе и становится всё жарче и жарче.

План не срабатывает, и огонь быстро перескакивает на соседние строения. Ты советуешь вызвать пожарных на автомобиле с насосом, но все смотрят на тебя как на сумасшедшего. Не забывай – на дворе 1666 год, и никаких пожарных автомобилей не существует. В каждом районе имеется кое-какое снаряжение для борьбы с огнём – вёдра с водой, топоры, крючья и лестницы. Кое-где есть даже некая «водяная помпа», то есть насос, с помощью которого можно поливать горящее здание, но против такого пламени это всё равно что игрушечный водяной пистолет.

Сражение со страхом

Ходят слухи, что пожар начался этим утром в одной хлебопекарне, расположенной в переулке Пуддинг-Лейн. В ту эпоху в Лондоне насчитывалось громадное количество деревянных зданий, и огонь быстро распространялся, перескакивая с одной постройки на другую, уничтожая всё на своём пути. Что ещё хуже, он подбирается к складам, на которых хранятся масло, смола и дёготь, то есть легковоспламеняющиеся вещества.

Мужчина говорит, что люди не сразу осознали размах бедствия. Они отказывались покидать свои дома и не давали их разрушать, боясь потерять своё имущество.

Ты решаешь остаться здесь, чтобы как-нибудь помочь людям, и на вторые сутки видишь, что многие лондонцы всё-таки ушли из своих домов. Воры и грабители воспользовались этим и теперь похищают ценные вещи из пустых зданий. Многие владельцы повозок и лодок воспользовались ситуацией и требуют огромных денег за переправу в безопасное место.

На помощь приходят солдаты и моряки. Они выстреливают в дома из пушек и быстро расчищают пространство вокруг огня. Через четыре дня пожар наконец-то удаётся потушить. Несмотря на то что при пожаре пострадало так много зданий, людские жертвы, по сообщениям, составили всего восемь человек. Ты с трудом веришь этому, ведь Лондон в те дни был плотно заселён, а огонь распространялся очень быстро. Теперь пора приступить к расчистке места пожарища, но тебе это занятие кажется не таким захватывающим, как борьба с огнем, так что ты нажимаешь кнопку «ОТМЕНА».

Внимание!

В настоящее время борьбу с пожаром лучше предоставить профессионалам, если ты увидел, что горит здание, как можно быстрее покинь этот район и позвони в пожарную охрану по телефону 01.

Не пытайся потушить пожар самостоятельно!

Как прыгнуть через минойского быка

Жаркий день, искристое море, оливковые деревья и зелёные холмы – ты понимаешь, что оказался на прекрасном острове Крит, самом крупном из греческих остров. Ты ещё не знаешь, что тебе предстоит увидеть один из самых зрелищных и опасных видов развлечений за всю историю человечества. Это своего рода вид спорта, который не только испытывает силу, скорость и ловкость человека, но и служит проверкой его смелости (или глупости, в зависимости от того, как посмотреть).

К тебе приближается мальчик в тунике и спрашивает, не хочешь ли ты последовать за ним. Это местный житель, представитель развитой минойской цивилизации, существовавшей на Крите и прилегающих островах Эгейского моря примерно в 1500 году до нашей эры.

Он подводит тебя к краю поля, где ты замечаешь огромного и очень сердитого быка, бьющего по земле копытом. Перед быком стоит юноша, который, похоже, дразнит его и делает всё возможное, чтобы бык на него напал. Этого человека называют «прыгун», и сейчас он как раз готовится перепрыгнуть через быка, выполнив смертельный акробатический номер.

Прыгун через быка

Бык устремляется к прыгуну. Но молодой человек не пытается сбежать, он стоит на месте. Как только бык приближается, человек наклоняется вперёд и хватается за его рога. Бык пытается подбросить прыгуна рогами, и ему это удаётся. Держась за рога, прыгун кувыркается в воздухе, отпускает рога и запрыгивает на спину быка обеими ногами. Оттуда он прыгает в воздух, делает кувырок и ловко

приземляется позади быка.

Быки играли очень важную роль в минойской культуре. Эту цивилизацию назвали «минойской» по имени царя Миноса, который, согласно легенде, приказал построить лабиринт и упрятать туда чудовище, наполовину быка и наполовину человека. Это чудовище звали Минотавр.

Минотавр наводил ужас на местных жителей. Его приходилось кормить человеческим мясом, пока храбрый афинский герой Тезей не вошёл в лабиринт и не убил его.

Огромная ошибка

Наблюдая за кувырками прыгуна, ты восхищаешься красотой этого спорта. Прыгуны кажутся такими смелыми, ловкими и сильными! Ты наблюдал за ними так долго, что на тебя обратили внимание и предложили испытать свои силы. Ты и не заметил, как оказался наедине с самым огромным и злым быком. Сегодня его столько раз обманули эти ловкие акробаты, что он готов расквитаться с тобой за все свои унижения!

Он мчится к тебе со всех ног, и ты приходишь к мысли, что сейчас не время осваивать азы нового вида спорта и что лучше для начала попрактиковаться в менее опасной обстановке. Поэтому ты нажимаешь кнопку «ОТМЕНА» как раз вовремя, уже почуяв на своем лице горячее дыхание быка.

Как играть в прыжки через быка

Для того чтобы попрактиковаться в парке или в саду, тебе потребуются товарищи. Следующие советы предназначены для двух команд по три человека в каждой, но чем больше участников, тем веселее.

Отмерь дистанцию примерно в 24 метра, обозначив точку старта и точку финиша. (Если в команде более трёх человек, то дистанцию следует увеличить.)

В каждой команде нужно выбрать одного «прыгуна», а остальные будут «быками». Быки каждой команды занимают позиции вдоль дистанции, при этом члены разных команд отстоят друг от друга на 5 метров. Первый бык каждой команды встаёт примерно в 4 метрах от старта, второй встаёт ещё на 4 метра дальше от него и так далее.

Все быки должны стоять лицом к финишу. Они наклоняются вперёд, опираясь локтями о колени, прижимая подбородок к шее и обхватывая голову руками так, чтобы указательные пальцы были направлены вверх. Это будут «рога».

Два прыгуна становятся на старт. По сигналу они бегут к первому быку своей команды, вытягивают руки, опираются ими о спину быка и перепрыгивают через него. Так они продолжают прыгать через быков, пока не перепрыгнут через последнего. После этого они сами принимают позу быка, а первый бык команды становится прыгуном.

Продолжайте прыгать друг через друга, пока первый прыгун опять не перепрыгнет быков и не пересечёт линию финиша. Побеждает команда того, кто сделает это первым.

Внимание!

Через настоящих быков прыгали в далёком прошлом. Путешественникам во времени не следует пытаться прыгнуть через настоящего быка, потому что это очень опасно для здоровья и для жизни.

Как сделать египетскую мумию

Ты оказался в помещении, в котором находятся два человека, но только один из них живой, и это, к счастью, ты сам. Другой лежит спиной на каменной плите и выглядит совершенно мёртвым.

В твоей голове гудит целый рой вопросов: что это за человек? зачем его сюда положили? и, самое главное, не нужно ли тут же нажать кнопку «ОТМЕНА», чтобы вернуться домой? Но тут в помещение входит какой-то мужчина и отвечает на твои вопросы. Он объясняет, что ты попал в мастерскую древнеегипетского бальзамировщика, а заодно приглашает тебя посмотреть на его работу и оказать посильную помощь.

В его обязанности входит подготовка тел умерших богачей к погребению. Он делает из них мумии, чтобы они не сгнили в гробницах, и сейчас со своими помощниками как раз собирался приступить к очередному заказу.

Бальзамирование

С самого начала нужно уяснить себе следующее. Сделать египетскую мумию – это не просто обмотать труп кусками материи. Для начала приходится выполнить кое-какую не очень приятную работу и подготовить к бальзамированию внутренности покойника. Поэтому если тебе становится не по себе даже от вида крови, то лучше собраться с духом и психологически подготовиться к предстоящему процессу или сразу же нажать кнопку «ОТМЕНА». Ты решаешь остаться, а бальзамировщик сразу же даёт тебе указания.

1. Просунь через ноздрю трупа длинный крючок. С его помощью нужно раздробить мозг и вынуть его по кусочкам через нос.

2. Сделай надрез в боку трупа и вынь через него внутренние органы. Бальзамировщик спрашивает, готов ли ты выполнить эту работу, и, поскольку настоящие путешественники во времени всегда готовы к новым впечатлениям, ты отвечаешь утвердительно. Правда, ты тут же жалеешь об этом, потому что внутренности такие скользкие и вонючие, да ещё и отрываются с мерзким хлюпающим звуком.

3. Помести разные органы в отдельные сосуды – канопы. В один помещают лёгкие, в другой – печень, в третий – желудок и в четвёртый – кишечник.

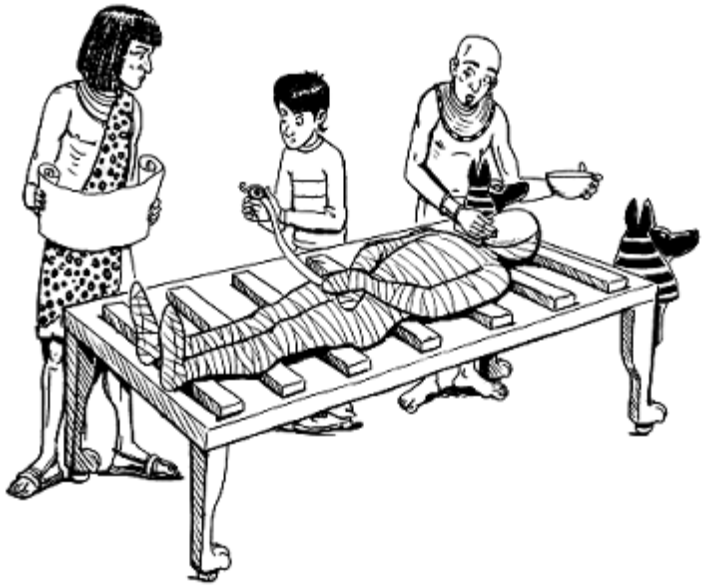
Бальзамировщик говорит, что сердце нужно оставить внутри, потому что оно ещё потребуется покойнику в загробном мире.

4. Теперь обсыпь всё тело покойника специальной солью – натровым щёлоком. Некоторое количество соли насыпь внутрь, чтобы сохранить внутренности и заодно отбить резкий запах.

5. Главный бальзамировщик говорит, что теперь тело следует оставить в щёлоке примерно на 40 дней, пока оно полностью не высохнет. После этого оно будет выглядеть тоньше и темнее. Затем бальзамировщики наполнят его набивкой, придадут нормальную форму и зашьют разрез в боку. После этого можно обматывать тело тканью.

Обматывание

В мастерской находится несколько тел на различных стадиях обработки. Сейчас тебе поручают обмотать тело, которое уже пролежало здесь 40 дней. Главный бальзамировщик говорит, что это трудоёмкая работа, требующая большого внимания. Обматывать тело нужно очень аккуратно, потому что покойник принадлежал к очень богатому и влиятельному семейству, которому не понравится, если работа будет выполнена кое-как.



Ты помогаешь другому работнику обматывать тело бинтами, начиная с головы, а затем обматываешь каждый палец рук и ног по отдельности. Бинты наматывают слоями, некоторые из которых расписывают молитвами. Ты стараешься делать всё как можно аккуратнее, но всё равно пару раз ошибаешься. Поэтому тебе дают работу полегче – обрабатывать тело благовониями.

Ты рассыпаешь кусочки сильно пахнущих благовоний, таких как ладан и мирра, между каждым слоем бинтов. Кроме того, время от времени нужно класть драгоценные амулеты для того, чтобы отпугивать злых духов.

Путешествие в загробное царство

За работой бальзамировщики рассказывают тебе о том, как дух покойника готовится к путешествию в загробное царство. Они верят, что в конце этого путешествия он встретит Осириса, владыку царства мёртвых. Если Осирис решит, что человек при жизни был хорошим, то его дух воссоединится с телом и умерший будет жить на «том свете».

Люди верили, что «тот свет» – это лучший вариант того мира, в котором они находятся сейчас. Поэтому семья скончавшегося и его друзья делают всё возможное, чтобы помочь покойнику в его путешествии. На крышке и стенках гроба они пишут священные заклинания, а в гробницу помещают различные вещи, которые, по их мнению, понадобятся умершему на том свете, такие как

продукты питания, одежда, мебель и даже нижнее бельё. Они кладут рядом с умершим ушабти – фигурки слуг. Не забывают родственники и о «Книге мёртвых», своеобразном путеводителе по загробному царству.

И наконец, один из бальзамировщиков закрывает лицо умершего маской. Поскольку покойники с ног до головы замотаны бинтами, трудно определить с первого взгляда, кто из них кто, поэтому начальник прикрепляет к мумии табличку с указанием имени. Он не хочет, чтобы на похоронах оказалось, что родственники провожают на тот свет кого-то другого.

Теперь, когда работа по мумифицированию закончена, пора покидать это мрачное место. Ты нажимаешь кнопку «ОТМЕНА» и возвращаешься домой.

Как сделать каменный топор

За спиной у тебя раздаются стуки камня о камень. Ты оборачиваешься и видишь сидящего на земле мужчину. Он откалывает кусок большого камня, ударяя по нему камнем поменьше.

На самом деле он делает топор, но, когда изделие готово, оно не походит ни на один из топоров, которые тебе случалось видеть до этого. У него даже нет топорища. Мужчина видит недоумение в твоём взоре и подходит к маленькому деревцу. Сжимая каменный топор в руке остриём наружу, он ударяет по деревцу у корней. Оно падает с одного удара. Потом он поднимает срубленный побег, подцепляет остриём кору у основания и отрывает длинную полоску, из которой, как он утверждает, люди его племени будут плести корзины.

Он протягивает тебе кусок камня, который называет кремнем, и предлагает тебе попробовать сделать каменный топор самому.

Тебе потребуются:

- большой кусок кремня
- защитные очки
- несколько камешков разной формы и размеров
- кусок кости или твёрдого дерева
- кусок толстой кожи или сложенное вдвое полотенце

1. Сначала выбери кремень для обработки. По возможности выбирай с плоским основанием или овальной формы. Кремень с белыми прожилками или кусочками кристалла внутри не годится. Кроме того, если при ударе о кремень слышится глухой звук, то это значит, что внутри имеется дефект, из-за которого топор может сломаться или его будет трудно заострить.

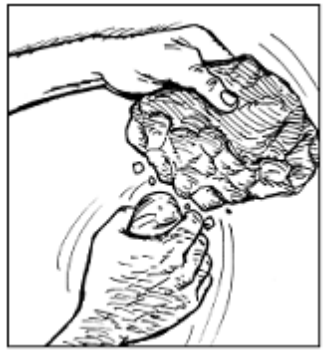
2. Положи кремень на кусок толстой кожи (или полотенце) на левом колене и придерживай его левой рукой, если ты правша (и наоборот, если ты левша).

3. Одним из мелких камней ударяй по кремню по его наиболее вытянутой части. Старайся бить не посередине, а ближе к краю. Так от кремня будут легче отламываться осколки, благодаря чему он станет более заострённым.

4. Не выкидывай осколки, они пригодятся для выделки наконечников для копий и скребков, с помощью которых можно выскабливать шкуры животных. Но соблюдай осторожность, ведь о них легко пораниться.

5. Придав камню нужную форму, то есть сделав рубящую сторону, ты готов переходить к затачиванию лезвия.

6. Небольшим камнем продолжай отщеплять длинные кусочки с кремня, но на этот раз с меньшей силой, и особенно старайся тщательно откалывать кусочки вдоль длинной «лицевой» стороны.



Когда лезвие топора станет тоньше, откалывай мелкие кусочки костью или деревом, чтобы не отломать сразу большой участок.

7. Положи топор на твёрдую поверхность, обхвати его ладонью, слегка наклони и затачивай режущую кромку шлифующими движениями. Это нужно для того, чтобы она приобрела идеальную форму, стала ровной и более острой.

Внимание!

Осколки кремня могут быть такими же острыми, как и кухонные ножи. При обработке камня всегда надевай защитные очки. Не раскидывай где попало острые осколки. Заверни их в несколько слоёв газеты и положи в мусорное ведро. Никогда не обрабатывай камень внутри помещения, потому что каменная пыль может повредить лёгкие.

Как пережить воздушные налёты на Великобританию

Не успел ты оказаться в прошлом, как экран твоего пульта УВ замигал красным цветом. Что-то явно не так. Где-то завыла сирена. Это предупреждение о воздушном налёте, и тебе нужно как можно быстрее найти убежище. Ты нажимаешь кнопку, и экран пульта УВ освещается ровным светом. Тут же раздаётся крик: «Эй, немедленно потуши свет!»

Ты перенёсся в 1940 год, когда на Англию каждую ночь совершали налёты немецкие бомбардировщики. Эта воздушная кампания Второй мировой войны получила название «Блиц». Немцы поставили себе целью разбомбить все крупные города на территории Великобритании.

Затемнение

Сирена до сих пор воет, но теперь к ней присоединились свистящие звуки бомб, устремившихся к земле. Где-то вдали

вспыхивает свет и раздаётся оглушительный взрыв. Тебя хватает за руку какая-то женщина. Она тянет тебя к двери, за которой начинается лестница, ведущая вниз. Там горят огни, и ты наконец-то понимаешь, где находишься. Это станция лондонского метрополитена, где горожане спасаются от ночного налёта.

Женщину, которая схватила тебя за руку, зовут Сильвия. Её муж ушел на фронт. Она извиняется за то, что накричала на тебя, но объясняет, что нельзя пользоваться фонариками во время затемнения (когда все закрывают окна плотной тканью). Свет уличных фонарей сильно приглушён, и даже фары автомобилей переделаны так, чтобы освещать землю непосредственно перед ними через узкие щели. Правительство надеется, что эти меры помешают немецким бомбардировщикам целиться по английским городам.

В подземке

На станции грязно, в тёмных углах пробегают мыши. Туалеты закрыты, и людям приходится пользоваться вёдрами, отчего здесь стоит неприятный запах. Но это самое безопасное место в городе. Сильвия объясняет, что в начале войны власти запрещали устраивать здесь убежища. Она просто покупала билет на метро и выходила только тогда, когда сирена сообщала о конце налёта. Теперь на станциях по всему Лондону укрывается более 200 000 человек. Это настоящее общественное бомбоубежище, но этого недостаточно. Если бы у Сильвии был свой дом с садиком, то там можно было бы оборудовать домашнее бомбоубежище, которое ещё называют «бомбоубежищем Андерсона».

Ты до сих пор слышишь, как где-то наверху взрываются бомбы, и от этих разрывов часто вздрагивает лавка, на которой ты сидишь. Сильвия беспокоится о том, что увидит наверху после окончания налёта. На прошлой неделе одни её знакомые вернулись на свою улицу, но увидели на месте своего дома лишь развалины.

Бомбы «Блица»

Сильвия говорит тебе о том, что немцы сбрасывают два вида бомб:

1. Зажигательные бомбы. Их сбрасывают вначале, сразу пачками. Они маленькие, но в них много химических веществ, которые воспламеняются при ударе о землю. Из-за этого они причиняют большие повреждения и освещают местность, благодаря чему лётчики видят, куда сбрасывать остальные бомбы.

2. Фугасные бомбы наполнены взрывчаткой. Большинство из них взрывается при столкновении, уничтожая здания вокруг себя. В других имеется часовой механизм, поэтому они взрываются несколько часов спустя, совершенно внезапно. Отряды сапёров стараются найти их и обезвредить, но это очень опасно, и многие погибают от взрывов.

Сильвия рассказывает, что на прошлой неделе, 14 ноября 1940 года, немецкие бомбардировщики сбросили около 500 тонн

бомб на город Ковентри близ Бирмингема в Англии. Из-за этого погибли 586 человек, а ранения получили более 1000 человек. Всего было разрушено 60 000 зданий.

Как преодолеть беспокойство

• Заткни уши затычками. Если ты думаешь, что храп папы – это самые ужасные звуки на свете, то ты ещё не пережил воздушного налёта. Вой сирен, взрывы бомб и грохот крушащихся зданий производят ужасное впечатление. Если тебе хочется поднять настроение не только себе, но и окружающим, то почему бы не спеть какую-нибудь воодушевляющую песню?

• Придумай себе занятие. Иногда налёты длятся долго, так что приходится сидеть в убежище часами. Сильвия вяжет, а ты можешь поиграть в настольную игру или в карты.

• Без крайней необходимости не выходи на улицу после захода солнца. Из-за затемнения на улицах воцарился хаос. Никто не видит, кто куда шагает или едет. Люди натыкаются на фонари, падают с мостов, автомобили падают в каналы.

• Возьми с собой закуску. К сожалению, со сладостями и другими продуктами питания наблюдаются перебои. Правительство следит за потреблением продуктов и выдаёт многие из них по карточкам.

• Соглашайся на эвакуацию. Многих детей отправляют подальше от бомбардировок в сельскую местность, где их размещают в семьях деревенских жителей (см. *Как эвакуироваться во время Второй мировой войны*). Две дочери Сильвии были эвакуированы в Уэльс.

Как не потонуть вместе с «Титаником»

Ты оказался на борту корабля «Титаник» – самого крупного пассажирского судна в мире. Несколько дней назад он вышел из английского порта Саутгемптон и сейчас находится примерно в 640 километрах от побережья Ньюфаундленда, держа курс на Нью-Йорк в США. Ты стоишь на самом верху огромной Большой лестницы, которая проходит сразу через пять палуб, изгибаясь по дороге. Ты вскакиваешь на перила и скатываешься по ним до ресторана первого класса. Проведя на борту корабля всего лишь 20 минут, ты уже обнаружил бассейн, гимнастический зал, зал для игры в мяч и даже библиотеку. Это настоящий плавучий дворец – по крайней мере, в верхней его части.

У основания лестницы расположен ресторан для богато одетой публики. Бриллианты в украшениях дам сверкают почти так же ярко, как горят свечи в канделябрах над их головами. Да и блюда здесь подают поистине восхитительные.

Искушая судьбу

От такого изобилия у тебя потекли слюнки, и ты садишься за один из столиков. Твои соседи тоже в полном восхищении от этого судна. «„Титаник“ – это первый по-настоящему непотопляемый корабль», – утверждает один мужчина. Ты хочешь ему возразить, потому что всю жизнь был уверен в обратном, но останавливаешься на полуслове, вспомнив, что нельзя менять ход истории (см. *Путешествия во времени*). Через несколько часов «Титаник» будет покоиться на морском дне. Из 2200 пассажиров погибнут 1517, и ты ничего не можешь поделать с этим.

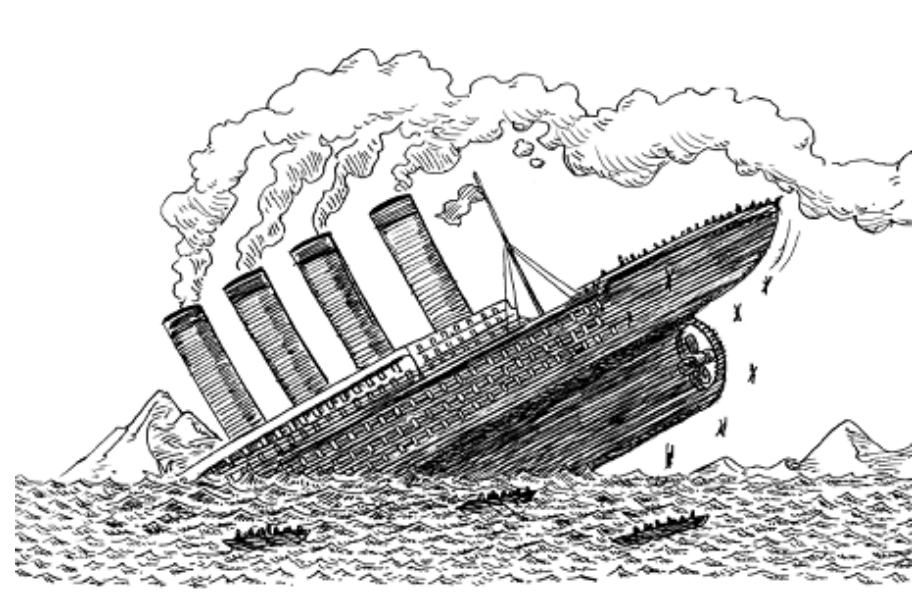
Катастрофа

К тебе подходит официант, который, судя по его недовольному виду, собирается спросить тебя, на самом ли деле ты входишь в число пассажиров первого класса. Поэтому ты побыстрее встаёшь из-за столика и проходишь на палубу, где съёживаешься от порыва ледяного ветра. Несмотря на темноту, вдалеке ты различаешь нечто огромное и белое… Это айсберг.

Не в силах сдержаться, ты бежишь сообщить об айсберге какому-нибудь ответственному лицу. Один из членов экипажа тоже заметил айсберг, но уже слишком поздно. «Да не такой он

уж и большой», – добавляет он про себя, но ты-то знаешь, что над поверхностью воды видна только примерно одна девятая этой ледяной глыбы. Ты упрашиваешь служащего подать сигнал тревоги. Оказывается, экипаж получал предупреждения от других кораблей о том, что в этом районе небезопасно, но проигнорировал сигнал.

Раздаётся ужасный грохот – это ледяная глыба прорывает насквозь стальную обшивку корабля по всему борту ниже ватерлинии. Внутрь устремляется холодная вода. Палуба у тебя под ногами сотрясается, но член команды успокаивает тебя и говорит, что «Титаник» непотопляем.



Ты возвращаешься в ресторан, где люди ведут себя так, как будто ничего не случилось. Они не допускают ни малейшей мысли о том, что корабль может потонуть.

Как выжить на «Титанике»

Поскольку ты прибыл из будущего, то прекрасно знаешь, что всех пассажиров спасти невозможно. В первую очередь ты должен спасаться сам.

• Как можно быстрее доберись до спасательной шлюпки, ведь их не так уж много на борту. Конструкторы корабля рекомендовали разместить на нём 48 спасательных шлюпок, но компания «Уайт Стар Лайн», владевшая «Титаником», разместила на нём всего лишь 20. Из них 16 деревянных шлюпок могли взять

на борт по 65 пассажиров, а четыре разборные вмещали по 47 пассажиров. Но некоторые из них спускались на воду даже незаполненными до конца. На одной из шлюпок отплыли лишь 12 человек.

• Скажи членам экипажа, что ты ещё ребёнок. Женщин и детей сажают в спасательные шлюпки первыми.

• Веди себя как богач. Среди пассажиров первого (самого дорогого) класса спаслись почти все женщины и дети, как и большинство женщин и детей второго класса. Среди пассажиров третьего класса спаслись менее половины женщин и детей. Большинство пассажиров третьего класса даже не знали, где находятся спасательные шлюпки, так как им об этом никто не сказал. И вообще в момент столкновения эти пассажиры находились на нижних палубах.

• Оставайся в шлюпке. Вода в море очень холодная. Некоторым из пассажиров удалось продержаться на воде после того, как корабль пошёл ко дну, но немногие из них выжили в ледяной воде.

Как пережить набег викингов

«Спасайтесь, викинги!» Этот крик – первое, что доносится до тебя, когда ты приземляешься в высокой траве у каменной стены. Стена окружает поселение рядом с монастырём на побережье Ирландии. Стоит ещё раннее утро, и вид отсюда открывается просто замечательный, если не считать шести больших кораблей викингов, появившихся на горизонте.

Спрятанное сокровище

К тебе подбегает монах, который суёт тебе в руки золотой кубок, наполненный рубинами и изумрудами. «Беги за мной!» – кричит он тебе, хватает тебя за руку, проводит через весь монастырь и останавливается у дерева близ стены. Тут ты замечаешь недавно выкопанную яму, в которой другие монахи прячут золотые монеты, религиозные книги и серебряные кубки с блюдами.

Монахи надеются, что эти драгоценности не попадут в руки морским разбойникам, которые как раз за ними и прибыли.

Вдалеке слышно, как викинги уже высаживаются на берег. Их корабли сконструированы таким образом, что могут подниматься по неглубоким рекам и причаливать к песчаным пляжам, благодаря чему вся команда быстро спрыгивает на берег. Некоторые из разбойников сидят на лошадях. С кораблей спускают сходни, по которым лошади сходят на землю. Другие разбойники уже бегут к селению, издавая грозные крики. Небольшая группа осталась следить за кораблём.

Ты видишь, как викинги убивают пастуха, охранявшего стадо на холме у берега. Они загоняют овец на свои корабли, чтобы позже устроить пир, на котором будут хвастаться своей добычей.

Враг у ворот

Тут до тебя доносится ещё один ужасный звук. Разбойники привезли таран, с помощью которого собираются разрушить ворота монастыря. Довольно быстро ворота разлетаются на щепки, и через пролом внутрь врываются воины с рогатыми шлемами на головах. Без всякой жалости они убивают монахов и жителей большими металлическими мечами. Некоторые поджигают дома, предварительно поискав внутри что-нибудь ценное.

Заведующий монастырём аббат отводит тебя и ещё одного монаха в сторону и приказывает бежать за помощью к крепости, которая расположена примерно в километре отсюда. Вы помогаете друг другу перебраться через стену в дальнем конце

монастырского сада. Оглянувшись, ты видишь, как к кораблям ведут длинную вереницу захваченных в плен женщин и детей. Викинги отвезут их к себе в Скандинавию и продадут как рабов. Ты замечаешь среди пленников аббата, который послал тебя за помощью. За него должны дать хороший выкуп, ведь церкви придётся заплатить золотом за его возвращение.

Разбойники понимают, что к местным жителям скоро должна прийти помощь, поэтому быстро забирают всё мало-мальски ценное и возвращаются к кораблям. Ты со всех ног устремляешься к крепости. Оборачиваясь время от времени, ты видишь лишь клубы дыма от горящих зданий. Интересно, нашли викинги закопанные сокровища у стены? Если нет, то не стоит ли их поискать, когда вернёшься обратно в будущее? Возможно, они до сих пор там лежат, а для местного музея это будет неплохое пополнение коллекции.

Добежав до крепости, ты посылаешь монаха звать на помощь. Ты и так уже достаточно повидал, а помочь местным жителям уже ничем не сможешь, поэтому решаешь возвратиться домой.

Как писать иероглифами

Ты оказываешься в здании, похожем на храм. Его стены, сооружённые из песчаника, сплошь испещрены какими-то картинками. Они идут вдоль стен полосами, сверху вниз. На самом деле это не картинки, а иероглифы – одна из самых первых разновидностей письменности.

Какое-то время ты раздумываешь над тем, что означают эти картинки, но, даже если тебе и удаётся распознать кое-какие знакомые фигурки вроде птиц и змей, у тебя нет ни малейшего представления о смысле написанного.

Сила картинок

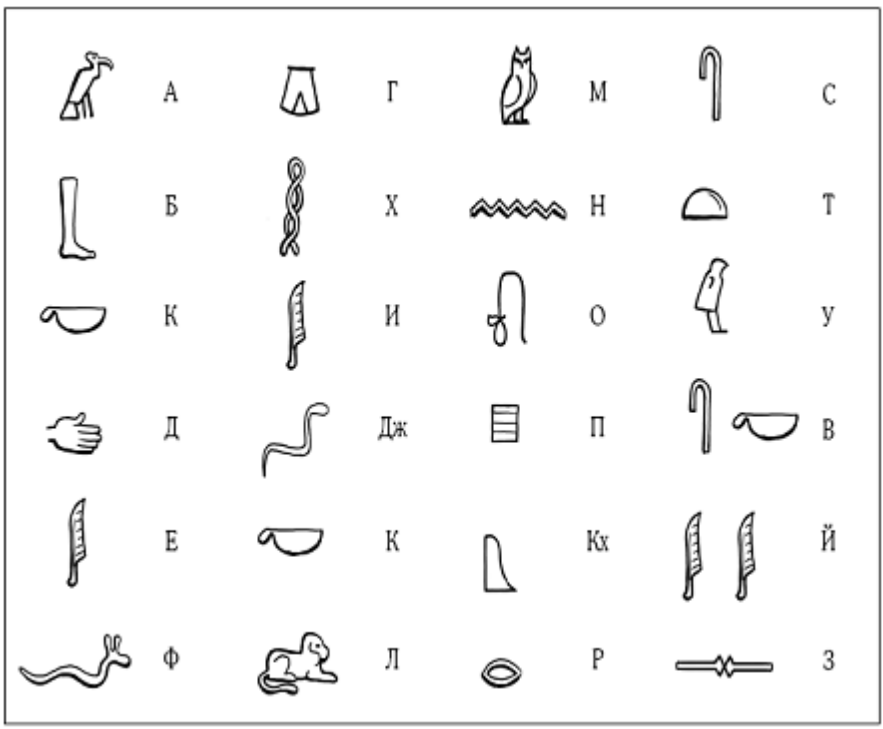
Ты решаешь поискать кого-нибудь, кто тебе поможет, и замечаешь молодого человека с частично выбритой головой, который всходит по ступеням храма. У него в руках несколько

папирусных свитков (см. *Как сделать папирус в Древнем Египте*). Ты вежливо просишь его помочь разобраться с иероглифами. Он говорит, что его зовут Сутен Ану и что он писец во дворце фараона, царя Египта.

Сутен объясняет, что эти «значки», которые ты видишь на стенах, изобрёл бог мудрости Тот. Сутен верит, что письменные знаки обладают особой силой. Их более 700, поэтому, чтобы полностью научиться письменности, потребуется немало лет, но он постарается дать тебе пару уроков.

Звучит как…

Сутен Ану разворачивает несколько свитков, на которых изображены наиболее часто используемые в надписях значки. Эти значки соответствуют отдельным звукам. Показывая пальцем на значок, он произносит звук.



Потом Сутен находит эти значки на стенах и показывает на маленькие чёрточки под некоторыми из них. Он говорит, что эта чёрточка означает, что этот знак нужно читать не как звук, а как слово. Например:

= P = Рот

Ты обращаешь внимание на отсутствие знаков препинания, таких как точки и запятые. Сутен глядит на тебя непонимающе, и ты догадываешься, что в их письменности не было знаков препинания.

Картуш для царя или царицы

Некоторые иероглифы заключены в овальные рамки. Это специальное обозначение – картуш, – в нем пишут имена царей и цариц. Древние египтяне верили в то, что овальные рамки защищают людей, имена которых в них вписаны.

Ты просишь Сутена показать, как бы он записал иероглифами своё собственное имя. Он предлагает тебе сделать это самому, выбрав среди показанных ранее иероглифов подходящие по звучанию. Ты пытаешься записать его имя следующим образом:

Сутен смеётся: это не совсем так, как если бы писал он, но при усердии из тебя бы получился неплохой писец.

Делаем картуш

Почему бы тебе не попрактиковаться в написании иероглифов, сделав картуш с собственным именем?

Тебе потребуются:

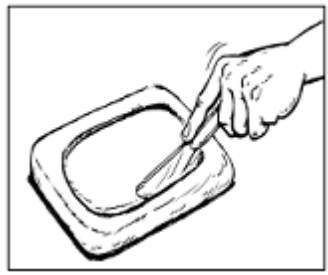
- лист бумаги и карандаш
- самоотвердевающаяся глина для лепки
- кухонный нож
- скалка
- толстая игла, шпилька или острая палочка
- немного краски
- кисти

• клей

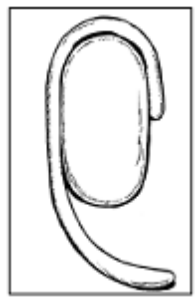
1. Сначала сделай набросок картуша на бумаге. Выше показаны знаки, с помощью которых можно записать своё имя.

2. Раскатай глину скалкой примерно до толщины 1,5 сантиметра.

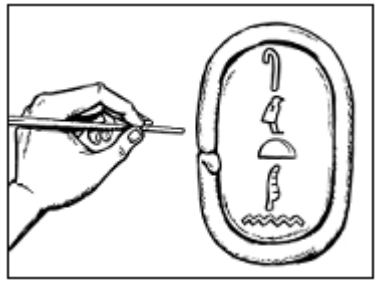
3. Кухонным ножом вырежи из глины овал. (Картуш может быть какого угодно размера, но лучше всего для записи имени подходит размер 20 на 10 сантиметров.)



4. Из оставшейся глины сделай длинную колбаску, раскатав её между ладоней. Она должна получиться достаточно длинной, чтобы ею можно было обернуть весь овал по краю.



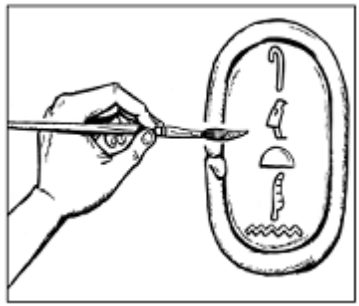
5. Толстой иглой, шпилькой или палочкой выгравируй иероглифы своего имени. Для начала набросай контуры, чтобы посмотреть, вместятся ли иероглифы в овал. Затем выдави их как следует.



6. Дай глине высохнуть или обожги её в печи, как написано в инструкции.

7. Раскрась картуш жёлтой краской, чтобы глина стала похожей на песчаник. Дай краске высохнуть.

8. Когда жёлтая краска полностью высохнет, тонкой кисточкой раскрась иероглифы яркими цветами.



9. Поставь картуш на видное место в своей комнате, чтобы твои родственники и друзья сразу поняли, что здесь обитает царственная особа. Вдруг они примут тебя за настоящего фараона? В древности к фараонам относились как к богам!

Внимание!

Не делай картуш со своим именем в Древнем

Египте, иначе тебе несдобровать!

На это имели право только члены царской семьи и боги.

Как переправиться по «подземной железной дороге»

Ты обнаруживаешь себя в тёмном, узком и пыльном углу. К тебе прижимается какой-то очень испуганный чернокожий мальчик. Он явно от кого-то прячется. Оказывается, ты перенёсся в американский штат Алабама в те времена, когда здесь ещё было распространено рабовладение. Этот мальчик, Бенджамин, сбежал от своего хозяина.

До тебя доносятся крики и звуки тяжёлых шагов. Ты хочешь спросить, кто это, но Бенджамин умоляет тебя не подавать голоса. На карту поставлена не только его свобода, но и его

жизнь. Ты слышишь, как в доме двигают мебель, как хлопают двери и лают вдалеке собаки. Затем всё затихает.

Бенджамин глубоко вздыхает с облегчением и чувствует себя в безопасности. На какое-то время. Он прячется от федеральных маршалов, то есть от чиновников, в обязанности которых входит искать беглых рабов и возвращать их обратно на плантации, в ужасные условия, едва пригодные для жизни.

Бенджамин переправляется по «Подземной железной дороге». Он объясняет, что сейчас вы прячетесь в доме человека, которого называют «хозяин станции». Ты догадываешься, что вы зажаты в потайной каморке за книжным шкафом. Когда вы выходите, ты ожидаешь увидеть платформу или хотя бы рельсы, но ничего такого нет, потому что на самом деле это необычная «железная дорога».

Станция отправления

Бенджамин родился на ферме в 30 километрах отсюда. Будучи рабом, он считался собственностью хозяина фермы. Это значило, что его могли в любое время купить или продать. Жизнь рабов на ферме была невероятно тяжёлой. Бенджамина били за то, что он недостаточно усердно работал, и на его глазах погиб не один раб.

Родители Бенджамина тоже были рабами, но их предки

некогда были свободными людьми, которых работорговцы силой привезли из Африки в Америку и заставили работать.

Все по местам!

«Подземная железная дорога» это вовсе не железная дорога. Так называется путь, по которому рабы с юга Соединённых Штатов переправляются на север. «Подземной дорогой» этот путь называется потому, что сведения о нём держат в тайне. Переправлять сбежавших рабов, которых условно называют «посылками», помогают сочувствующие им люди.

• Примерно через каждые 20 километров вдоль дороги находятся укромные места, где сбежавшие отдыхают и получают пищу. Эти места называются «станции».

• Дорога тянется от южных штатов США, где узаконено рабство, до северных штатов и далее в Канаду. Рабы – собственность хозяина, и помощь им при побеге является нарушением закона и карается суровым наказанием.

• Человека, которому принадлежит дом, где вы с Бенджамином сейчас прячетесь, зовут «хозяин станции», а людей, которые помогают рабам дойти до станций, называют «кондукторами».

• Бенджамину и его товарищам требуется любая посильная помощь. За их поимку объявлена большая награда, поэтому за ними охотятся не только федеральные маршалы, но также профессиональные сыщики и обычные любители быстрой наживы.

Поезд отправляется

Помочь Бенджамину пришёл «кондуктор». Это женщина по имени Гарриет Табмен, прославившаяся также под именами Генерал Табмен или Моисей, потому что помогла обрести свободу многим людям. Она уже помогла добраться до севера сотням рабов, так что Бенджамин попал в хорошие руки.

Следи за сигналами

• **Путешествуй ночью**. Так тебя труднее заметить. Найди на небе Северную Полярную звезду и иди в этом направлении. Она приведёт тебя в Канаду, где ты будешь в безопасности.

• **Держись среди деревьев**. Они не только скроют тебя из виду, но и помогут найти верный путь. Обрати внимание на их стволы. На одной стороне моха растёт больше – это значит, что там находится север.

• **Ищи безопасные дома**. Если возле дома на шесте вывешена лампа, то это значит, что здесь можно остановиться. Здесь ты найдёшь приют и пищу.

• **Прислушивайся к песням товарищей**. По пути на север сбежавшие поют песни, в которых содержатся различные советы путешественникам. Одна из таких песен называется «Переходи реку вброд», и в ней говорится о том, что нужно идти по реке, чтобы запутать собак, вынюхивающих твои следы.

• **Продолжай путь**. На территории всех Соединённых Штатов владельцы рабов имеют полное право потребовать вернуть им собственность. Безопасно только в Канаде. Канадское правительство отказывается возвращать сбежавших рабов. Но от Алабамы до Канады очень далеко.

Как изобрести письменность по образцу шумерской

Ты перенёсся в Древнюю Месопотамию, которая располагалась на территории современного Ирака. Шумеры (так называли людей, которые жили там примерно в 3100 году до нашей эры) – довольно толковый народ. Они умеют строить прочные здания, обрабатывать землю, умеют производить вычисления, ориентироваться по звёздам и обладают другими полезными знаниями. Особенно у них удаётся изобретать что-то новое. Некоторые учёные полагают, что это именно они изобрели колесо, поэтому, раз уж ты здесь, неплохо было бы поискать доказательства этому.

Прямо перед тобой сидит мужчина. По его виду этого сразу не скажешь, но как раз сейчас он занят тем, что изобретает письменность. Другие путешественники во времени расскажут тебе, что шумеры первыми в истории человечества начали использовать письменность. Так что ты стал свидетелем настоящего исторического события. Сядь рядом с ним и посмотри, что он делает.

Письменные принадлежности

Какими бы умными ни были шумеры, бумаги они ещё не изобрели. Мужчина протягивает тебе влажную глиняную табличку. Ручек или карандашей в Месопотамии тоже нет, поэтому он протягивает тебе стиль – деревянную палочку для письма. Заострённым концом этой палочки (стилем) удобно чертить линии на мокрой глине.

Мы писали, мы читали…

Мужчина объясняет, что он решил изобрести письменность, потому что людям нужно точно знать, сколько зерна они получили и сколько произвели продуктов. Он использует самую раннюю форму шумерской письменности, которой предстоит развиваться ещё целых две тысячи лет.

Он чертит значок, похожий на изображение ячменя, который шумеры выращивали в больших количествах. Нажимая стилем на глину, он выводит следующее:

Символы на табличке скорее походят на условные картинки и логотипы, которые ты видел в настоящем времени, а вовсе не на слова из букв. Древний писец рисует ещё несколько картинок и

предлагает тебе догадаться, что значит каждая из них (см. ответ lfktt):

Таблички не горят

В настоящем времени ты можешь увидеть немало глиняных табличек, сохранившихся со времён шумеров. Благодаря всем своим изобретениям шумеры значительно разбогатели. Соседние народности стали нападать на них в надежде чем-то поживиться. Часто во время набегов разбойники поджигали дома, внутри которых находились глиняные таблички. Эти таблички затвердевали и могли сохраняться на протяжении столетий.

Изобрети свою письменность

Почему бы тебе не изобрести свои письменные символы по образцу шумерских? Так у тебя появится своя собственная тайная письменность.

Тебе потребуются:
- карандаш
- бумага
- острая палочка
- немного глины для лепки
- скалка
- духовка

Набросай карандашом на бумаге несколько своих символов. Можно придумать символы для чего угодно – для машины, самолёта, скейтборда, пиццы, мобильного телефона, своей мамы, – на твой выбор. Но следи за тем, чтобы эти символы были простыми, потому что их тебе ещё придётся переносить на глину.

После этого сделай свою глиняную табличку. Возьми большой кусок глины и раскатай его скалкой в прямоугольный лист толщиной примерно в 1 сантиметр.

Острой палочкой (стилем) начерти на табличке свои символы. Обожги ее в духовке, следуя инструкции по использованию глины для лепки.

Когда глина обожжется, вынь табличку из духовки и дай ей остыть. Можно даже зарыть её где-нибудь в укромном месте. Вдруг её найдёт какой-нибудь ребёнок в 2030 году и с помощью своего пульта УВ прилетит к тебе, чтобы выяснить значение всех этих символов?

Как пережить чёрную смерть?

Шлёп! Ты приземлился в какую-то бурую кучу, которая подозрительно пахнет конским навозом, прямо посредине улицы в итальянском городе Флоренция.

Первым делом ты ощущаешь запах. Точнее вонь. В XIV столетии Флоренция славится своей архитектурой и многочисленными произведениями искусства, но сейчас красоты города что-то не особенно заметны. Ты прибыл как раз в разгар Чёрной смерти, то есть ужасной эпидемии, которой предстоит погубить почти треть всего населения Европы. У тебя два варианта – тут же нажать кнопку «ОТМЕНА» и вернуться домой (где, кстати, не так сильно воняет) или посмотреть, что будет дальше.

Меры предосторожности

• Чёрная смерть, или бубонная чума, это крайне заразное заболевание, из-за которого человек быстро умирает.

• Держись подальше от всех, кто выглядит больным. Через их кашель на тебя могут попасть бактерии чумы.

• Держись подальше от крыс и от мест, где они могут скрываться. Сами по себе крысы не вызывают чуму, но её переносят блохи, которые живут на крысах.

• Не волнуйся, если люди будут также обходить тебя стороной и не отвечать на приветствия. Все сейчас очень напуганы, а некоторые родители даже оставляют своих больных детей, чтобы не заразиться самим.

Бегство от болезни

На другой стороне улицы ты видишь мужчину, который бежит, чем-то прикрыв лицо. Когда ты заговариваешь с ним, он выглядит очень испуганным. Но ты уверяешь, что нисколько не болен, и он позволяет тебе проводить его до дома. Его зовут Джованни. Он извиняется за свою грубость, но говорит, что погибло уже столько людей, что все всего боятся. Даже влюблённые боятся ухаживать за своими заболевшими любимыми и хоронить их, когда они умирают.

Пока что никто не нашёл способа остановить болезнь. Некоторые забаррикадировались в своих домах и верят, что чума обойдёт их стороной. Многие считают, что это божье наказание и что помочь может только молитва. Другие покидают город в надежде обогнать распространение заболевания. Некоторые люди словно сошли с ума и стремятся как можно быстрее испытать все возможные наслаждения и перепробовать все развлечения. Они пьют и едят сколько влезет, залезают в брошенные дома и крадут всё подряд. Эти люди убеждены, что настали последние дни, поэтому нужно получить от жизни всё, что только можно.

Средневековая медицина

Джованни часто видел, как люди умирают от болезни, перепробовав различные средства. Пока что ни одно из них не помогло. Вот что люди пробовали от чумы:

• Кровопускание. Врач надрезал больному артерию в надежде, что заражённая кровь вытечет из тела. Но эта операция не давала результата, а пациент становится более слабым и более восприимчивым к заболеванию.

• Вскрытие болезненных нарывов с наложением сушёных жаб, чтобы вытянуть «дурную кровь». Скорее всего, именно поэтому и воспалялись раны.

• Гирлянды цветов и трав с сильным запахом. Возможно, они и помогают отвлечься от запаха разлагающихся трупов, но вряд ли предотвращают заражение. Болезнь передаётся не посредством

запаха, а через укусы заражённых блох. Букет цветов, как бы сильно он ни пах, отпугнуть блох не может.

Джованни останавливается перед одной дверью и стучит в неё. Через узкую щель его спрашивают, пришёл ли он один. Он говорит что нет, но добавляет, что его спутник выглядит совершенно здоровым и что это путешественник из другого города. Изнутри доносятся шум и крики. Твой знакомый извиняется и быстро протискивается через полуоткрытую дверь. Потом она захлопывается прямо перед твоим носом.

Ты оглядываешься по сторонам. Похоже, на улице больше никого не осталось. Поскольку тебе здесь больше делать нечего, ты нажимаешь кнопку «ОТМЕНА» и возвращаешься домой.

Внимание! опасные симптомы!

Уф! Наконец-то ты в настоящем времени. Твой пульт УВ оборудован системой иммунной безопасности, защищающей тебя от заразных болезней прошлого, а также от современных простуды и гриппа. Но если вдруг она вышла из строя, обрати внимание на следующие тревожные симптомы, которые могут появиться на протяжении следующих недель:

• Образование на коже зудящих и чёрных пятен, наполненных гноем. Это места укусов блох. Они означают, что ты заражён наиболее распространённой формой чумы – бубонной чумой. Симптомы проявляются примерно через неделю после укусов.

• Опухоли под мышками или в паху. Они называются «бубонами», достигают размера яблока и не оставляют сомнений в том, что это именно бубонная чума. Они представляют собой раздутые лимфатические узлы (структуры тела, которые борются с инфекциями).

• Необычная сыпь без бубонов. Это может быть симптомом септической чумы, когда организм полностью поражен бактериями. Чаще всего такая форма заканчивается смертью.

• Кашель с кровью и высокая температура. Будь осторожен, потому что ты мог подхватить ещё более быстро развивающуюся форму чумы, лёгочную чуму. В этом случае бактерии-возбудители проникают в организм через капли крови или влаги, попавшие в лёгкие.

Если тебе нездоровится, обратись к врачу.

Как приготовить древнеримское блюдо – жареную соню

Ты очутился на пыльной дороге в Северной Италии. Из-за спины до тебя доносится размеренный шум шагов – топ-топ-топ! Это маршируют римские солдаты. Похоже, что к тебе направляется целая армия! По ошибке приняв тебя за одного из солдат своей центурии (отряда в 80 человек), центурион (командир отряда) приказывает тебе встать в строй с остальными.

Легко отделался

Ты встаёшь рядом с солдатом по имени Курций Бальбас. Он говорит, что ты ещё легко отделался. Наказания в римских легионах весьма суровые. Допустивших провинность солдат секут кнутами, а если ты вздумаешь бежать с поля боя, то за это могут казнить каждого десятого из твоей центурии. Такое наказание называется «децимация», и с его помощью центурионы надеются предотвратить дезертирство. Курций говорит, что на его памяти уже так однажды было и что это ужасно – ждать, когда счёт дойдёт до тебя.

Жизнь в легионе

Сегодня солдаты тренируются передвигаться маршем. Они делают это три-четыре раза в месяц, со скоростью до 8 километров в час; за пять часов они проходят примерно 30 километров в полном вооружении и со всем, что им может пригодиться для разбивки лагеря. Курций говорит, что тренировки очень утомительны, но это лучше, чем воевать или строить длинные дороги вроде той, по которой ты сейчас

шагаешь. С тех пор как Курция в 17 лет забрали на военную службу, он принял участие в 15 кампаниях.

Неплохая еда

К тому времени, как вы остановились устраивать лагерь для ночёвки, ты сильно устал и так проголодался, что съел бы лошадь. Впрочем, у Курция на уме нечто поменьше. Он предлагает тебе разделить с ним древнеримское лакомство – жареную соню. Этих маленьких грызунов, которых часто подавали на пышных пирах, он специально держит в банке и откармливает. Не желая обидеть нового знакомого, ты принимаешь его предложение и следишь за тем, как он готовит кушанье по древнеримскому рецепту.

Деликатес из сони

В настоящем времени соня считается видом, которому грозит вымирание, да к тому же большинство людей и не согласятся её есть ни в каком виде. Для своего блюда Курций выбрал настоящую соню, но он говорит, что её можно заменить

куриными окорочками.

Тебе потребуются:

- четыре куриных окорочка, без кожи и костей
- 100 г свиного фарша
- 1 столовая ложка молотых орехов
- 1 столовая ложка куриного бульона
- 1 столовая ложка травы шалфея
- соль и перец

1. Разогрей духовку до отметки 6 (200 °C).

2. Тщательно перемешай в миске свиной фарш, орехи, шалфей, соль и перец. Вмешай в смесь куриный бульон.

3. Расправь куриные окорочка и положи их внутренней частью вверх.

4. Столовой ложкой положи немного смеси в середину каждого окорочка и сверни его.

5. Положи окорочка на глиняный поднос (или в кастрюлю с толстыми стенками) швом вниз и запекай 35 минут.

6. Через 35 минут достань римское лакомство из духовки (не забыв воспользоваться прихватками) и дай ему постоять минут пять, затем подавай на стол.

Советы по сервировке: чтобы блюдо стало более сладким, полей печёные окорочка мёдом и посыпь семенами мака. Объедение!

Как проехать по Великому шёлковому пути

Ух ты! Ты не очень удачно прыгнул на спину верблюду прямо между двумя его горбами. Трудно сказать, кто больше удивился, ты или верблюд. Но сейчас не время размышлять об этом, потому что верблюд куда-то движется. Ты едешь на нём вдоль Великого шёлкового пути, древней торговой дороге между Китаем и Европой.

Она не похожа ни на одну из известных тебе дорог. Это скорее пыльная тропа. Ты едешь по ней в составе каравана, то есть группы торговцев, путешествующих на верблюдах. Они везут шёлк, чай, фарфор и другие товары на продажу европейским купцам на рынках и базарах вдоль всего пути. Обратно в Китай торговцы повезут такие европейские товары, как золото, шерсть и вино.

Будь начеку. Старый шёлковый путь проходит через пустыни и одни из самых высоких горных перевалов в мире. Путешествовать по нему тяжело и опасно. Сейчас ты приближаешься к местности, где бывает много разбойников, так что нужно внимательно смотреть по сторонам. Для засады они выбирают узкие проходы, густые заросли, холмы и крупные камни. Чтобы разбойникам было труднее на тебя напасть, нужно придерживаться следующей тактики:

• Меняй скорость передвижения.

• Регулярно останавливайся и осматривай дорогу впереди и позади себя.

• Обращай внимание на неожиданные вспышки света – это может быть отблеск металлического оружия или брони затаившегося разбойника.

• Передвигайся на некотором расстоянии от своих спутников – достаточном для того, чтобы быстро прийти на помощь друг другу, но недостаточном для того, чтобы разбойники вас окружили.

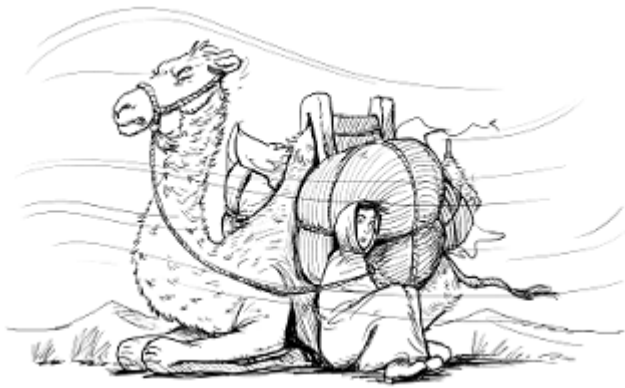
Песчаные бури

Кроме разбойников в этой местности большие хлопоты доставляют песчаные бури. Ветер, дующий по голой пустыне, поднимает огромные тучи пыли, передвигающиеся со скоростью до 160 километров в час. Если ты заметишь такую тучу, то сделай следующее:

• По возможности заберись повыше.

• Прикрой нос и рот мокрой тканью.

• Постарайся найти убежище. Ищи большие камни, за которыми можно спрятаться от песка. Либо воспользуйся помощью своего нового друга, верблюда. Заставь его лечь и спрячься за ним с подветренной стороны. Твоему верблюду ничего не будет. Он хорошо приспособлен к песчаным бурям и умеет защищать ноздри и закрывать глаза с длинными ресницами и густыми бровями.



• Завернись в одеяло или накидку. Буря иногда переносит крупные объекты, которые могут тебя ударить.

• Как только тебя настигла буря, немедленно останавливайся.

Видимость может упасть до нуля за считаные секунды.

Головокружение

Когда ты доберёшься до гор, тебе придётся перемещаться по узким тропам над многометровыми обрывами. Если ты впадаешь в панику, не пытайся бороться со страхом. Признай, что тебе страшно, и начни медленно дышать. Держись за торговцем, который едет впереди, и в точности иди по следам его верблюда. Обращай внимание на неровности на тропе, о которые твой верблюд может споткнуться. Не заглядывай слишком далеко вперёд. Сосредоточься на том, что происходит здесь и сейчас.

Как проехать на Дикий Запад

Ой-ой-ой! Ты плюхнулся прямо в ледяную воду посередине реки. От холода у тебя даже задрожали зубы. Река достаточно широкая и быстрая, и, хотя она мелкая, сильное течение едва не сбивает тебя с ног. Ты хватаешься за первое, что попалось под руку. Это оказалась упряжь быка.

Бык здесь не сам по себе. Он запряжён в повозку, которая сейчас как раз переезжает через реку. Впереди и позади видны другие повозки. Приглядевшись, ты замечаешь, что вереница повозок тянется в обе стороны насколько можно разглядеть. Ты оказался в центре большой колонны или каравана переселенцев, направляющихся на Запад. В этих повозках сидят люди, которые решили покинуть города и посёлки на Восточном побережье Америки в поисках новой и лучшей жизни. Поскольку на западе их ждала трудная жизнь, говорилось, что они едут на Дикий Запад.

Лагерь для ночёвки

Твой пульт УВ, возможно, и водонепроницаем, но ты сам промокаешь очень быстро – и выходишь на берег промокшим с головы до ног. К счастью, хозяин повозки, возглавляющей колонну, решает, что нашел неплохое место для ночёвки.

Вскоре все повозки устанавливаются большим кругом. В центре этого круга переселенцы разжигают костры, на которых в больших котлах варят еду. Ты сидишь у костра, болтая со своими новыми знакомыми. Такой ночёвки у тебя ещё не было ни разу в жизни за все походы.

Трудная жизнь переселенцев

Но не думай, что переселенцы только и делают, что сидят у костра и поют песни. Это закалённые невзгодами «пионеры», привыкшие к трудной жизни на западе.

• Каждый день они поднимаются очень рано, разжигают костры и ещё до рассвета готовят завтрак.

• На протяжении почти всего дня им приходится постоянно передвигаться. Повозки нагружены тяжёлыми вещами, а дорога неровная. Внутри повозки тебя постоянно трясёт, словно тряпичную куклу, а из-под колёс доносится треск веток и палок.

• Повозки пионеров довольно прочные, но вовсе не быстрые. Максимальная скорость, на какую они способны, примерно 19 километров в час. В дождливый день, когда земля превращается в сплошную грязь, они передвигаются значительно медленнее.

• Детям приходится выполнять много обязанностей: собирать ветки для костра, помогать в приготовлении пищи, носить воду и доить коров.

Опасности на пути

Путь на Запад – не простое путешествие. Всегда будь начеку и не забывай об опасности.

• Опасным этот путь делает сама его протяженность. Иногда дорога идёт по высоким горным перевалам, иногда через бурные реки, гораздо более стремительные, чем те, что ты повидал до этого.

• На Западе много диких животных. Там водятся ядовитые гремучие змеи, от укуса которых можно умереть. Дикие собаки (койоты) и другие звери рыщут вокруг каравана в поисках добычи.

• Солнце порой становится жарким до невозможности и

иссушает землю. В любой момент сухая трава может воспламениться, и тогда повозки окажутся посреди языков пламени.

• На широких прериях ничто не защищает повозки от разбушевавшихся стихий. Во время грозы удар молнии может поразить повозку за долю секунды.

• Пионеры везут с собой все свои пожитки, а это лакомая добыча для бандитов. Разбойники разных мастей постоянно угрожают каравану переселенцев, они во многом способствовали тому, что Запад стал «диким».

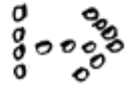
Иди по знакам

Проведя ночь в лагере, ты просыпаешься и встречаешь новый день. Ты решаешь познакомиться поближе с главой каравана. Он даёт приказ остальным повозкам двигаться дальше. Через некоторое время он указывает тебе на следы предыдущего каравана. Издалека они выглядят как обычная кучка камешков, но при ближайшем рассмотрении складываются в знаки, сообщающие об опасностях и подробностях предстоящего пути.

Глава каравана просит тебя сообщать ему о знаках, которые будут встречаться по дороге, и объясняет тебе значение некоторых из них.

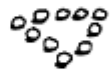
ПРЯМО ВПЕРЁД

ПОВЕРНУТЬ НАЛЕВО



ПОВЕРНУТЬ НАПРАВО

НЕ СЮДА



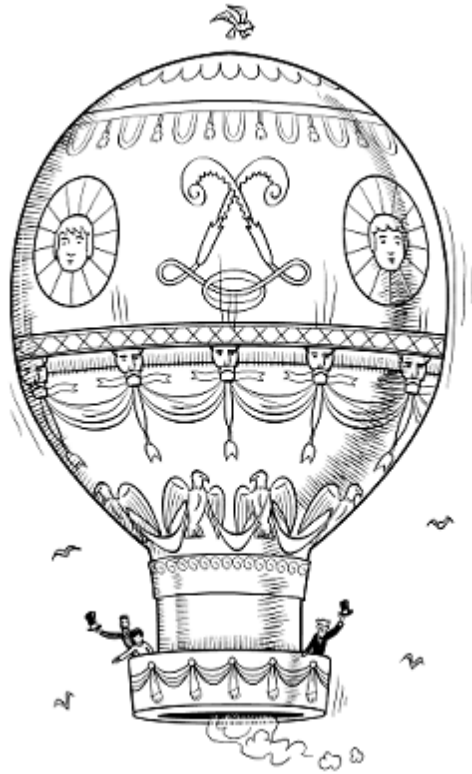
ОПАСНОСТЬ

СПРЯТАННОЕ СООБЩЕНИЕ
(КАМНИ УКАЗЫВАЮТ НА ЧИСЛО ШАГОВ,
ЧЕРЕЗ КОТОРОЕ ЗАРЫТО СООБЩЕНИЕ)

Как полетать на воздушном шаре

Первое, что ты слышишь, – это громкий шипящий звук, с которым горелки нагревают воздух внутри воздушного шара, в корзине которого ты очутился. Шар завис в тысяче метров над землёй. И это не какой-нибудь воздушный шар, а тот самый, на котором люди совершили свой первый полёт.

На борту шара находятся ещё два человека – преподаватель естественных наук и искатель приключений. Оправившись от изумления, вызванного твоим появлением, они рассказывает тебе о том, как запускали этот шар в саду огромного дома в пригороде Парижа и пролетели примерно 9 километров, что особенно впечатляет, если учесть, что никто раньше на таких шарах в воздух не поднимался. Сгрудившиеся внизу люди выглядят как муравьи; они громко кричат и машут руками. Ты машешь им в ответ, наслаждаясь минутой славы.



Высота огромного шара составляет 23 метра, а ширина – 14 метров; его поверхность расписана забавным узором голубого и золотистого цветов, а сам он сделан из тафты – материала, пропитанного водонепроницаемым составом. К сожалению, от огня этот состав не защищает. Ты ощущаешь запах гари – похоже, что шар загорелся. Один из воздухоплавателей срывает с себя сюртук и сбивает пламя с шара. Пора приземляться.

Братья-воздухоплаватели

Вы приземляетесь между двух ветряных мельниц – и как раз вовремя, а то твой пульт УВ уже немного расплавился по краям. К тебе подходят двое мужчин, которые официально представляются как братья Жозеф и Этьен Монгольфье. Именно они разработали план этого полёта и схему воздушного шара. Этьен больше занимается расчетами, а Жозеф практической стороной дела. Жозеф рассказывает тебе о том, как ему в голову пришла идея построить шар (вроде того, на котором ты летал), когда увидел, как от тёплого воздуха покачивалась одежда, сохнущая над

костром. Пять лет экспериментов – и вот огромный шар готов.

Жозеф признается, что ты и два твоих спутника вовсе не первые живые существа, поднявшиеся над землёй на воздушном шаре. Эта честь принадлежит барану, утке и петуху, но никто конечно же не знает, что они чувствовали на самом деле.

Тебе пора возвращаться. Ты прокрался за дерево, чтобы нажать кнопку «ОТМЕНА» на своём пульте УВ. Лучше сделать это незаметно, а то ещё неизвестно, что придёт в голову Жозефу Монгольфье, если он увидит в твоих руках механизм, позволяющий перемещаться сквозь время и пространство…